NUMERO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST

NUMERO ESPECIAL 64 PAGINAS

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

MAYO 2000

IMPERDIBLE!

El ABC de la PlayStation

La guía definitiva de trucos para PlayStation (Segunda Parte)

Syphon Filter 2

Solución completa!

Deception III: DARK DELUSION

Guía estratégica

Galerians

Solución paso a paso

Los mejores trucos para:

Medievil II, Rollcage Stage II, Urban Chaos, Virtua Cop 2, King of Fighters: KYO, Carrier, Hybrid Heaven y más!

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$ 2.90

ISSN 1514-9854

00003

9 771514 985008

Y UN POSTER DOBLE DEL ESPECTACULAR SHENMUE!

Index

índice

Soluciones

Nota del Editor

¡Hola otra vez! ¡Ya sabemos que están contentos! ¿Cómo no estarlo, con todos los trucos que les dimos en los dos números anteriores de Next Level Extra? Y para que sigan así de contentos, en este ejemplar que tienen en sus manos van a encontrar la segunda y última parte del ABC de trucos para la querida PlayStation, que a pesar de la proximidad de su hermana mayor, PlayStation2, todavía se la aguanta y le pelea más que dignamente a cualquiera que le plante cara: si no, basta con mirar los títulos de este mes. El ABC completo contiene miles de los mejores trucos seleccionados entre los juegos más populares que tuvo la consola de Sony. ¡Una guía indispensable para todos los que tienen la suerte de poseer una PlayStation!
Y como ya saben, aquí también tienen la solución COMPLETA del excepcional Syphon Filter 2, una guía paso a paso para que no se queden con las ganas de terminar la misión de Gabe y Lian Xing. Esperemos que la disfruten con ganas, así como nosotros disfrutamos haciéndola para que todos ustedes tengan la solución más detallada y divertida posible. Si no tienen el juego, ¡corran a comprarlo ya!
Nuestra segunda guía pertenece a otro espectacular juego: Galerians, una de las mejores aventuras inspiradas en la película de anime por excelencia: Akira. ¡Y la tercera es la guía de Deception III: Dark Delusion! Sumen a eso los trucos más nuevos para PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64 y el póster central, y verán que tienen en sus manos un número espectacular.
Next Level Extra cumple con ustedes trayéndoles las mejores soluciones y trucos publicados en el país. Basta con comparar, ¿o no?
Además, les tenemos una buena noticia: a partir de este número, Next Level Extra estará en los kioscos de revistas en forma mensual, como ya es habitual para nuestra revista madre, Next Level. Desde luego, esto no sería posible sin el apoyo de todos nuestros lectores. ¡Muchas, muchas gracias!
Nos vemos en un mes.

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Mayo 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde - Máximo Frías

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Abril de 2000

Syphon Filter 2

Por Rodolfo A. Laborde

Una vez más, Gabe, Lian Xing y nosotros quedamos en medio de una intrincada conspiración internacional que incluye, entre otros, a terroristas, organizaciones como la KGB, FBI y al mismísimo gobierno de los EE.UU. de Norteamérica, que aprovechará la ocasión para deshacerse de nosotros de cualquier forma posible. Como no podía ser de otra manera, Next Level Extra preparó para todos los seguidores de Syphon Filter la solución más completa hasta el momento de la espectacular secuela de este juego. ¡A disfrutarla y ojo con los tiros!

Algunos detalles que nos salvarán el pellejo

Primero que nada deben saber que Syphon Filter 2 no es fácil si lo comparamos con su antecesor. De hecho, como esta segunda parte es bastante más difícil -podrán comprobarlo desde el primer nivel-, tendremos la posibilidad de guardar nuestro juego en todos los checkpoints que haya en cada nivel. Créanme, será un alivio. Y si queremos ser realmente un soldado de élite y no terminar como queso gruyere, vamos a tener que aprendernos ciertas técnicas antes de entrar en acción:

Recarga Manual

Se podría decir que esta es una ley dentro de todos los juegos de acción en 3D ya que pasa lo mismo, sea en el juego que sea. Siempre, siempre, SIEMPRE recuerden recargar sus armas en los momentos en los que simplemente corren de acá para allá y no están combatiendo. Esto es absolutamente necesario si no quieren escuchar ese horrible "click" en el medio de un enfrentamiento. Tengan en mente que si ustedes no le están disparando a sus enemigos ellos sí les dispararán a ustedes y eso ya saben cómo termina.

Parámetros y Objetivos

Es importante saber la diferencia entre unos y otros. Los parámetros (parameters) son algo así como unas "guías" que deberemos respetar al pie de la letra si no queremos que la misión fracase. Ejemplo: Evitar ser detectados o evitar matar a los guardias, ésos son claros ejemplos de parámetros. Los objetivos (objectives) son ya algo mucho más obvios. Desactivar las 4 bombas en el puente o atrapar con vida a alguien serán algunos de los objetivos que deberemos completar para terminar el nivel satisfactoriamente. Tengan siempre en cuenta los parámetros a la hora de querer cumplir con un objetivo.

Medidor de Peligro

Manténganse atentos en todo momento a este medidor (Danger) que simboliza a nuestros enemigos apuntándonos con sus armas. Si ven que la barra roja va creciendo, rueden por el piso, busquen dónde ocultarse o cubrirse. En Syphon Filter 2 otra de las novedades es la posibilidad de que nuestros enemigos también practiquen "Head Shots" con nosotros. Es decir, un solo tiro en el mate y "Game Over". Si ven un cuadrado blanco sobre nuestra cabeza significa que nos están apuntando



justamente ahí. Teniendo en cuenta esto, notarán lo útil que será para nosotros esta barra colorada.

Revisen el área

Vale la pena perder un poco de tiempo revisando la zona en la que se encuentran si tienen la posibilidad. De esa forma encontrarán ítems secretos que, si pasaran por al lado corriendo, de seguro no los verían. También podrán saber si al final de un pasillo hay enemigos patrullando o no con esta técnica.

Apunten a la cabeza

Es la mejor manera de ahorrar munición. Un "Head Shot" no nos llevará más de dos o tres disparos mientras que un tiroteo normal puede costarnos alrededor de 30 balas ya que la mayoría de nuestros enemigos usan chalecos blindados. Quizás cueste adaptarse a los controles en un principio pero una vez que le agarremos la mano al asunto seremos implacables cazadores de cabezas. Apunten con cuidado y esperen a que aparezca la palabra Head Shot sobre su objetivo en blanco.

Auto-Lock

Otra manera muy útil de deshacerse de los enemigos, aparte del famoso "Head Shot", es el apunte automático. Presionando R1, la mira de nuestra arma quedará clavada en el objetivo. Luego sólo deberemos correr para cualquier lado mientras disparamos, y chau problema. Eso sí, gasta bastantes balas.

Selección Rápida de Armamento

Si bien existen varias maneras de cambiar de armas, la mejor y más rápida en medio de un enfrentamiento es, sin duda, apretando el botón de "select" y L1 o R1 para ir pasando por toda la lista del armamento disponible. Pruébenlo.

Botón de Acción

Tengan en mente que el botón de acción nos servirá para abrir puertas a las patadas, treparnos a ciertas paredes y activar algunas palancas ocultas. Busquen lugares donde podamos usar este botón.

Armamento y Características

En Syphon Filter 2 la cantidad y variedad de armas a nuestra disposición, a lo largo de los 21 niveles que lo componen, es realmente impresionante. Cabe destacar que, al igual que en juegos como Rainbow Six, Metal Gear Solid y Resident Evil 3, en esta secuela también se documentaron en armas de guerra verídicas de la actualidad, así que la gente de Eidetic tuvo flor de trabajo extra para brindarnos un título lo más cercano a la realidad posible.

Knife

Lo tendremos desde el nivel 1 hasta el fin del juego.
Usen el cuchillo solamente si ya no les quedan municiones. Si tuviesen que combatir cuerpo a cuerpo les recomendamos que utilicen, de ser posible, el Hand Taser, en vez del arma antes mencionada. Es muy probable que el cuchillo sea una de las armas de menor utilidad en Syphon Filter 2.

Hand Taser

Lo obtendremos en el nivel 2. Podremos usarlo también en el nivel 5 y del nivel 9 al 16. Muy útil a la hora de pasar desapercibidos y no hacer ruidos. Debido a su corto alcance no podremos usarlo contra enemigos que estén alejados de nosotros. Además, no matarán a la víctima sino que la dejarán inconsciente.

.45 Handgun

La obtendremos en el nivel 2. Podremos usarla también en el nivel 4, 5, del nivel 11 al 16, 20 y 21. La pistola calibre .45 será muy útil para deshacernos de casi todos aquellos enemigos lo suficientemente locos como para enfrentarnos sin chaleco antibalas. Con dos o tres disparos será más que suficiente.



Air Taser

Lo obtendremos en el nivel 6. Podremos usarlo, además, en el nivel 7 y del nivel 17 al 20 inclusive.

Este terrible aparatito tiene mayor alcance que el Hand Taser y mata al pobre individuo contra el que lo usemos. Esas son las dos grandes diferencias con el Hand Taser. De todas maneras, tendremos que acercarnos bastante a alguien para hacer uso del mismo.



9mm / Silenced

La obtendremos en el nivel 1. Podemos usarla también en el nivel 3, 4, del 6 al 10 y del 17 al 19. Una de las armas que más vamos a utilizar a lo largo de toda la historia. Es una pistola convencional, de 15 balas por cartucho y poder de fuego medio.



G18

La obtendremos en el nivel 17. También podemos utilizarla en el nivel 18 y 19 inclusive. Quizás una de las mejores armas de fuego disponibles en el juego. Tiene una impresionante velocidad de disparo y gran potencia. Lástima que sea un arma bastante rara y no podamos encontrar fácilmente munición para ella.



Biz-2

La tendremos a nuestra disposición por primera vez en el nivel 11. También está en el nivel 12 y 13. Una de las mejores armas estándar del juego por el daño que puede causar y su velocidad de disparo. Es el rifle de asalto tradicional, utilizado por la mayoría de las fuerzas armadas de los EE.UU.



HK-5 / Silenced

Aparece en el nivel 5 y más tarde en el 9, 10 y del nivel 17 al 21. La versión con silenciador de esta arma es mucho mejor que su versión estándar ya que podremos eliminar rápida y eficazmente a las tropas enemigas sin hacer mucho barullo. Con mira telescópica sería el arma perfecta pero no podemos pedir todo.



K3G4

En el nivel 17 y 18 solamente. Esta maravilla dispara munición revestida en teflón, lo cual hace que las balas atraviesen los chalecos blindados como si se tratara de un cuchillo caliente en manteca. Sin duda, el mejor de todos los rifles automáticos y de todas las armas del juego en general. Usen la munición del KG34 sabiamente, no la malgasten.



H11

Está en el nivel 1, 7, 8 y en el nivel 20 y 21. Este fusil, que parece salido de una película de ciencia-ficción, tiene una capacidad de disparo tan brutal que lo hace ideal para barrer con todos aquellos que se nos interpongan en lugares reducidos, como habitaciones, por ejemplo. Cuenta además con una mira de increíble precisión.



PK-102

La veremos por primera vez en el nivel 12. En el nivel 13 y en el 16 la podremos usar nuevamente. Es una de esas armas que uno se pregunta para qué se molestaron en poner en el juego. Poca capacidad de municiones por cargador y, por si fuera poco, dispara pocas balas por segundo. Usar sólo en caso de suma necesidad.



Crossbow

Nivel 9 y 15. Un arma que aprenderemos a querer. La ballesta es silenciosa y mortal, incluso para los que usen chalecos. Un solo disparo es un enemigo menos.

M-16



En el nivel 1, del nivel 3 al 10 y en el nivel 19. Es un rifle de asalto estándar en todas sus características. Por tratarse justamente de un arma de guerra bastante común, podremos usarla en muchos de los niveles del juego.

Shotgun



En el nivel 1, en el 3, 4, del nivel 6 al 8, del 11 al 13 y en el nivel 16. La escopeta es un tipo de arma que utiliza cartuchos, no balas, como sucede con las pistolas, los revólveres y los fusiles. Es por eso que al dispararse un arma de este tipo produce algo así como una lluvia de proyectiles, especialmente fatal a corta distancia. Pues bien, parece que las escopetas de Syphon Filter 2 están falladas porque no producen ningún efecto como el que mencionamos antes.

M-79 G. Launcher



En el nivel 8, 12, 18 y 20. El lanzador de granadas en Syphon Filter 2 no será tan fácil de hallar como en la primera parte. Es un arma que no vamos a poder utilizar demasiado así que si lo encuentran, guarden la munición para casos muy especiales, no la malgasten.

Grenade



Podemos usar las granadas en el nivel 1, 3, 4, 6, 7, 9, 11, 12 y en el último nivel. ¿Están teniendo problemas con algunos enemigos demasiado bien cubiertos? Arrójenles una o dos de éstas y vean cómo vuelan.

AUS Shotgun



Sólo en el nivel 21. Otra arma que debería estar en más niveles. Una de las mejores y más potentes, sin duda. Tanto que al impactar a nuestros enemigos los mandaremos varios metros para atrás.

TG Launcher



Nivel 12 y 16. El lanzador de gas lacrimógeno es una de las pocas armas del juego que no matan. Esto será extremadamente útil cuando tengamos como objetivo atrapar a alguien con vida o cuando no tengamos que matar a los guardias, por ejemplo.

Gas Grenade



Nivel 4. Extremadamente útil para acabar con varios enemigos a la vez y sin hacer ruido. Nótese que la granada de gas mata. No podremos usarla si tenemos como parámetro u objetivo no matar a nuestros enemigos.

NVG Rifle



Nivel 12 y 13. Se trata de un arma que sólo nos será de utilidad en los lugares con muy poca luz, debido a que cuenta con una mira especial para ver en la oscuridad. El enemigo no podrá hacer otra cosa que no sea correr.

Sniper Rifle



Del nivel 4 al 10 inclusive y del 17 al 20. Como su nombre lo indica, el rifle de francotirador es especialmente útil para eliminar enemigos que tienen chaleco antibalas ya que tiene una mira de gran precisión, lo que hace a esta arma tremendamente letal.

Nivel 1: Colorado Mountains



1-Luego de un aterrizaje algo imprevisto corran hasta el soldado Kowalski, que se encuentra cerca de los restos del avión incendiado. Cuando lleguen hasta él se les unirán dos hombres más. Sigan adelante hasta el siguiente hombre, que está sobre la colina. Síganlo, atraviesen la primer cueva junto con él y otro soldado más. Luego pasen por la segunda caverna.

2-Se encontrarán con el teniente Chance cuando hayan pasado la segunda cueva. Les va a entregar el Transponder Locator.

3-Vuelvan por el lugar de donde venían. Al pasar por la caverna de hielo habrá un tiroteo y la caverna va a empezar a venirse abajo. Corran y no paren, a no ser que quieran quedar enterrados ahí para siempre. Para volver a pasar por allí van a tener que conseguir las cargas explosivas, más conocidas como C4.

4-Van a tener que pasar por una zona plagada de paracaidistas enemigos, todos ellos con M-16 automáticas. Eliminen desde la caverna a todos los que tengan a la vista. Intenten usar el "Head Shot" o es muy probable que se queden sin balas. Tomen las armas que vayan dejando los enemigos caidos y busquen el shotgun.

5-Sigan por el sendero y eliminen los tres guardias que acampan cerca del pico de la montaña. Súbanse a la parte sobresaliente del pico y usen el Transponder.

6-Una vez hecho eso, vuelvan a la zona donde comenzaron el juego, es decir, la zona donde aterrizaron en paracaídas. Ahí van a encontrar las cargas C4.

7-Vayan a la caverna que se derrumbó, coloquen las bombas y corran para el lado contrario. Luego de volar la nieve que tapaba la salida sigan viaje hacia la zona de las cataratas.

8-Se van a encontrar con dos francotiradores. Eliminen al enemigo que tienen más cerca, agarren las granadas y arrójenle una o dos al francotirador de la derecha. Tomen su H11 -ya que él no lo va a seguir usando- y ahora liquiden al segundo y último enemigo.

9-Diríjanse hacia esa zona. Uno de nuestros compañeros -Kowalski- nos avisará antes de morir que están llegando más y más paracaidistas al lugar. Vénguenlo liquidando a todo el escuadrón (entre 10 y 12 hombres) y terminen el nivel.

Nivel 2: McKenzie Airbase Interior

1-Para empezar habrá que ir sigilosamente hasta la enfermería del siguiente corredor.

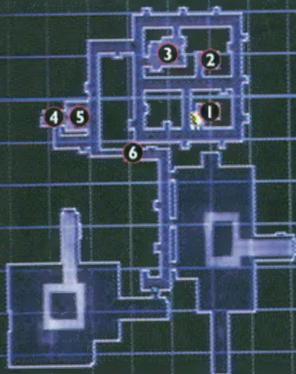
2-Escóndanse al lado de la pared hasta que las personas que están ahí terminen de conversar, luego ingresen al cuarto. Agarren y usen el Adrenaline Shot. Dejen el cuarto y sigan por la derecha.

3-Tendrán que infiltrarse en esta habitación con cámaras y verán entonces una escena. Cuando termine, accionen la palanca contra la pared para abrir las compuertas de vidrio. Una vez que las hayan abierto, pasen por ahí y sigan por el corredor largo. Doblen a la derecha en cuanto puedan.

4-Llegarán aquí, donde dos soldados conversan. Al terminar de hablar, tendrán que meterse por la ventana y entrar en el cuarto de los lockers. Van a encontrar allí el Combat Gear.

5-Pongan a dormir al guardia con el Hand Taser, accionen la palanca de la pared y corran hasta la puerta que se abrió a la vuelta de donde se encuentran ustedes. Si no son lo suficientemente rápidos, quedarán atrapados y la misión habrá sido un fracaso.

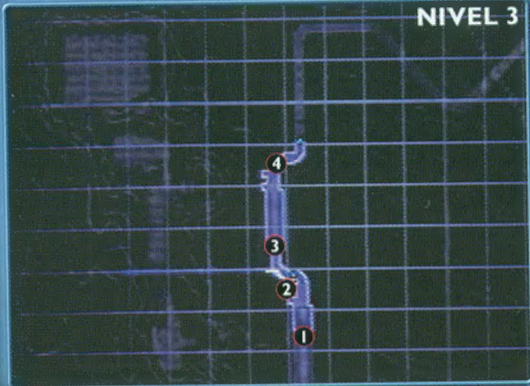
6-Escóndanse y sorprendan a la menor oportunidad



que se les presente al guardia, usando para eso el Hand Taser. Síganlo en cuanto les dé la espalda y escóndanse en el pasillo hasta que vuelva a aparecer. Ese es el mejor momento para ponerlo a dormir.

Nivel 3: Colorado Interstate 70

1-Mientras el teniente Chance llama la atención del enemigo, ustedes se infiltrarán en el túnel en busca de algunas cosas de utilidad. Busquen el Equipment en la parte trasera del segundo camión. Vuelvan al lugar donde comenzaron el nivel y llenen a todos de plomo con la M-16. Chance no se va a poder mover hasta que no acabemos con todos nuestros enemigos. Una vez que no haya quedado ni uno, Chance y ustedes podrán entrar juntos al túnel.



2-Cuando lleguemos al tercer camión de aprovisionamiento seremos atacados por tres soldados equipados con chalecos antibalas. Gabe agarrará un lanzallamas del camión y una vez que esto suceda, tendrán que abrirse camino a través de tres unidades de tropas enemigas. La técnica es simple. No van a poder moverse y no pueden quedarse sin municiones así que concéntrense en tener buena puntería y pronto habrán eliminado a los soldados.

3-Al salir del primer túnel van a tener que eliminar a los guardias que patrullan el área. Si los francotiradores llegan a detectarlos, intentarán acabarlos con un Head Shot, de manera que si ven un cuadrado blanco sobre sus cabezas, comiencen a rodar por el piso y aprovechen los camiones como cobertura.

4-En la entrada del segundo túnel van a toparse nuevamente con tropas enemigas. Tomen las Grenades de atrás del camión, vuelvan al Main Power Room (cuarto de energía principal) y tiren dentro una granada de las que encontraron. Esto provocará un corte de luz generalizado. Tomen ahora el NVG, vuelvan hasta donde los espera Chance y acaben con los enemigos, que al no poder ver nada caminan ahora sin rumbo. Cuando lleguen al final de ese túnel, habrán concluido el nivel.

Nivel 4: I-70 Mountain Bridge

¡Atención! Tienen 2 minutos para completar el primer paso de este nivel.

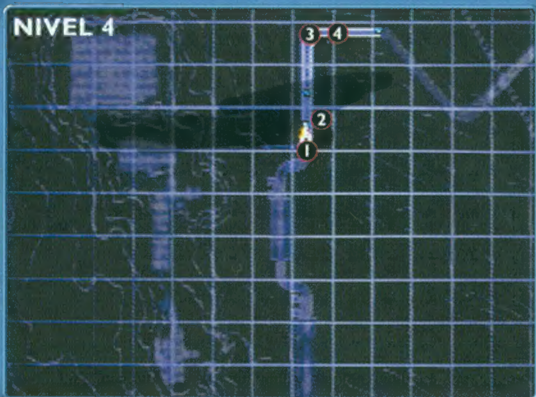
1-Cuando lleguen tendrán que moverse hacia la derecha y bajar por la cornisa del puente. Así colgados deberán pasar de largo el jeep, volver a subir al puente, revisar la parte trasera del camión y tomar prestado el Equipment. Luego regresen al principio del nivel y usen las granadas de gas (gas grenade) contra el comandante y su guardaespaldas.

2-Una vez que los hicieron pasar a mejor vida, tendrán que bajar hasta los soportes metálicos del puente y desarmar los cuatro explosivos, uno en cada extremo del puente y dos en el medio. Con mucha paciencia desár-

menlas, vuelvan a subir y diríjanse al túnel.

3-Se van a encontrar con dos enemigos que tomaron por rehenes a un par de compañeros de ustedes. En vez de usar el sniper rifle, les recomendamos que se acerquen a ellos sin ser vistos lo que más puedan y los bajen con la M-16. Esto se debe a que la velocidad de disparo del sniper rifle no es lo suficientemente rápida como para deshacerse de los dos comandos enemigos sin que muera alguno de los nuestros.

4-En esta zona se cruzarán con unos vehículos repletos de tropas que intentarán matar a los dos soldados que acaban de rescatar. Hagan todo lo posible para que sus compañeros escapen con vida porque si muere alguno de ellos se termina la misión. No dejen ningún enemigo en pie, sigan su camino y llegarán al final del cuarto nivel.



Nivel 5: McKenzie Airbase Exterior

¡Atención! Si utilizan armas sin silenciador en este nivel serán inmediatamente detectados y fracasará entonces la misión. Lo mismo pasará si matan soldados. Sólo tienen que aturdirlos, usando para eso armas no letales.

1-Preparen el Hand Taser y esperen a que el primer guardia vuelva a su puesto. Cuando lo haga, colóquense detrás del otro guardia y duérmanlo, utilizando para eso el Hand Taser. Una vez hecho eso sigan al primer guardia por el corredor y diríjanse en cuanto puedan hacia el camión en el medio del terreno.

2-Agarren el Silenced Sniper Rifle y dejen fuera de combate a los dos guardias que patrullan la zona usando, claro, el Hand Taser. Luego suban al techo y pasen a la siguiente área.

3-En este lugar, que parece un laberinto, deben eliminar (siempre sin matar, recuerden) a dos o tres guardias. Simplemente escóndanse detrás de una pared o una caja y cuando el guardia haya pasado y nos dé la espalda, ¡ZAS!

4-Ábranse paso hasta el hangar y, ahora sí, liquiden al piloto con el Sniper Rifle. Les aconsejamos que lo hagan desde el rincón noreste del cuarto (apenas lo van a poder ver pero no van a correr el riesgo de ser vistos). Una vez finalizado el trabajo sucio, vayan hacia el avión y saboteen el panel de control. Presten atención a un guardia que entrará y que puede ver al piloto muerto. Si lo ve, se terminó toda nuestra travesura así que usen rápida y sigilosamente el Hand Taser con él.

5-Vuelvan por el pasillo, cuidándose de no ser detectados por las luces y súbanse al costado de uno de los camiones de aprovisionamiento, pasen la entrada principal y sigan hasta la parte sur del complejo.



6-Cuando ingresen en esta parte de la base verán a Holman, seguido de un par de soldados, que ingresan al hangar. Síganlos, desháganse de los soldados hasta que solo quede Holman. Colóquense detrás de él y verán una escena. Agarren su HK-5 y sigan adelante.
7-Sigan hasta el campo con luces. Escóndanse detrás de las cajas y tiren con el Sniper Rifle a la gran luz que está sobre la torre de comunicaciones. Luego estarán en condiciones de correr hasta uno de los camiones y ponerlo en marcha. Cuando el camión choque contra la pared, entren en la torre.

8-Suban por el ascensor y cuando lo dejen sigan por la derecha. Infíltrense en la oficina y deshaganse del guardia que esta junto a los controles. Tendrán 15 segundos para llegar al siguiente lugar y dejar fuera de combate a otro guardia así que en cuanto lleguen al mismo, usen inmediatamente el Hand Taser. Accionen la palanca contra la pared y diríjanse a la zona donde aterrizan los helicópteros (hay una H bien grande en el piso) y detener así a Falkan.

9-Cuando acaben con Falkan y los soldados, vayan al helicóptero para completar el nivel (tendrán que acercárseles por la espalda y usar a más no poder el Hand Taser).

Nivel 6: Colorado Train Ride

¡Atención! Nuestro único objetivo en este nivel es ir desde la parte de atrás del tren hasta el frente. No hay aquí objetivos especiales ni parámetros pero si hay algunos secretillos que develamos para ustedes.

1-En el primer vagón por el que pasen habrá un chaleco (Flak Jacket). Ténganlo presente si llegan a quedar maltrechos más adelante en el nivel. Pueden volver ahí a agarrarlo.

2-En el séptimo vagón (color azul) hay Grenades y un Shotgun que le pueden quitar al guardia.

3-En el vagón número 16, también azul, hay un Air Taser dentro. Todo lo que junten en este nivel podrá ser usado en el siguiente, de manera que les conviene agarrar todo lo que puedan.

4-El nivel culmina en el vagón 22.

Nivel 7: Colorado Train Race

¡Atención! Al igual que en el nivel anterior, en éste también deberemos ir de un extremo al otro del tren, sólo que ahora tendremos 8 minutos para lograrlo o de lo contrario iremos a parar a los caños.

1-Hay una Flak Jacket en el tercer vagón. Si tienen tiempo y están con el armor bajo pueden volver sobre sus pasos y agarrarla.

2-Eliminen a los dos guardias y bajen por el costado del séptimo vagón. Encontrarán una H11.

3-Ahora que tienen el H11 aprovechen a hacer todos los Head Shots posibles. Será un juego de niños.

4-Podrán guardar el juego (Save) en el vagón rojo, el número 12, para ser más precisos.

5-Finalicen el nivel llegando al vagón número 21.

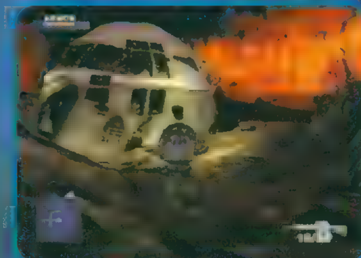
Nivel 8: C-130 Wreck Site

¡Atención! El principal objetivo consiste en eliminar a todos los soldados que se nos crucen y localizar los discos con información (Data Disks) antes de que lo haga Archer.

1-Usen la H11 para matar a la primer docena de guardias.

2-Sigan adelante por el camino principal hasta llegar al avión despedazado. Sobre las ruinas de la nave hay un francotirador que intentará ponerles un tiro entre ojo y ojo. Busquen donde cubrirse y liquídenlo lo antes posible.

3-Al final del valle encontrarán una M-79 que alguien se olvidó y los Data Disks, unos al lado de los otros. Cuando los vayan a agarrar aparecerá Archer y un grupo de cuatro hombres



escoltándo- lo. Escóndanse detrás del avión y disparenles una vez con la M-79. Eso debería ser suficiente. Mientras persigan a Archer se van a tener que enfrentar con dos unidades más de soldados, de cuatro hombres cada una, que les saldrán al paso. Una vez que hayan acabado con todos verán que Archer se las está tomando, colgado de un helicóptero. ¡Qué mejor momento para practicar Head Shot! Saquen la H-11 y apúntenle al marote. Es la única manera de evitar que se escape. Unos tiros bien puestos y fin del nivel.



Nivel 9: Pharcom Expo Center

¡Atención! Este es uno de los niveles más largos del juego, por lo cual recomendamos que no se olviden de hacer uso de la opción "save" cada vez que lleguen a un checkpoint.

1-Pueden deshacerse fácilmente de los dos primeros guardias con la pistola 9mm. Tomen la Silenced HK-5 y sigan avanzando por el corredor.

2-Aquí van a ver una Flak Jacket. Si tienen heridas mínimas lo mejor será que la dejen ahí para buscarla más tarde en caso de necesidad.

3-Ahora deshaganse de los guardias y métanse en el conducto de ventilación. Ya una vez metidos, busquen una abertura. Podrán ver un soldado parado cerca de donde se encuentran ustedes. Saquen el Crossbow y apúntenle a la zona media del cuerpo, cosa de no matarlo. Sigan por el conducto y salgan por el otro extremo del mismo. Usen el Hand Taser contra los guardias restantes y abran a las patadas las puertas que los conducirán al área siguiente.

4-Pongan a dormir a los dos guardias con el Hand Taser y procedan al siguiente cuarto. Suban por las cajas, bajen por el otro lado y vuelvan a usar el Hand Taser con el guardia que esta ahí. Luego suban hasta lo más alto de las cajas, pasen por los andamios y eliminen otro soldado. Por último entren por el conducto de ventilación.

5-Agarren las Grenades y diríjanse al siguiente conducto de ventilación.

6-Una vez dentro del conducto sólo podrán bajar por el borde derecho más lejano. Debajo hay cajas que nos permitirán descender.

7-Tendrán que colocar aquí la trampa antes de seguir pasando por los siguientes conductos de ventilación.

8-Hay que acabar con los dos guardias antes de intentar eliminar al que vigila la salida. Lo mejor será observarlos mientras hacen su recorrido y dispararles cuando se detengan. Quizás deban estudiar por donde pasan antes de hacerlo.

9-Encárguense de los agentes restantes y súbanse después a la muestra de Stonehenge. Tendrán que ir saltando de un exhibidor al otro para llegar hasta la abertura que los conducirá a la salida y final del nivel.

Nivel 10: Morgan

¡Atención! Tendrán que cumplir con dos objetivos principales en este nivel. Uno será desactivar las cuatro bombas y el otro matar a Morgan.

1-Sigan a Teresa y protéjanla de los guardaespaldas de Morgan, que intentarán matarla mientras desactiva las bombas. Intenten eliminarlos con un tiro en el coco a cada uno y agarren sus Flak Jackets para seguir siempre bien pertrechados.

2-Cuando se encuentren con el señor Morgan, corran en círculos mientras le arroja granadas a Gabe. Una vez que Teresa haya terminado de desactivar la última bomba (tardará aproximadamente un minuto) ya podrán atacar sin piedad al susodicho. Saquen la M-16 y llénenle el mate de plomo.



agarren el paquetito con Grenades. Ahora pueden seguir adelante.

6-Encárguense de los tres guardias.

7-Métanse en la zona de los baños y recibirán el mensaje de Gabe. Sólo resta volar la ventana y otro nivel completado.

Nivel 11: Moscow Club 32

1-[illegible] Luego sigan por el corredor.

2-[illegible]

3-[illegible]

4-[illegible]

5-[illegible]

Nivel 12: Moscow Streets

1-Si llegan a necesitar una Flak Jacket, podrán encontrarla en el auto de policía. Den la vuelta a la esquina, eliminen al grupo de guardias y busquen otro auto como el primero. Esta vez hallarán dentro un TG Launcher.

2-Hagan volar con dos o tres disparos del TG Launcher a los guardias que quieren atrapar a esta pobre e inde- [illegible]

3-La única manera de escapar del auto fuera de control es tirándose dentro del pequeño hueco que se encuentra [illegible], de mano derecha.

4-Busquen en esta zona a un guardia. Es fácil acabar con él y lo mejor es que tiene una M-79.

5-Esta calle está repleta de soldados así que nuestro consejo es que pasen corriendo lo mas rapido que puedan y sin parar de disparar.

6-Persigan al escurridizo Gregorov por la calle, teniendo cuidado [illegible] van a [illegible]. Si este señor decide usarnos de blanco, usen los postes de luz como escudo. Sólo tienen que esconderse detrás de ellos para evitar las balas.



Nivel 13: Volkov Park

1-Comiencen a deshacerse de los guardias que hay en el parque teniendo especial cuidado en no acercarse demasiado a los [illegible]

seguirán siendo peligrosos y podrán cubrirse detrás de ellos, a la vez que acaban [illegible] malvados [illegible] base de Head Shots.

2-Acérquense a Gregorov por el lado derecho mientras se protegen con los árboles. Pasen de un árbol al siguiente rodando, para que le sea mucho más difícil a Gregorov embocarles un tiro. Cuando lleguen a la parte de atrás del monumento, Gregorov escapará a la siguiente área.

3-Eliminen a los guardias que vean en esta zona.

4-En esta parte será el mismo Gregorov el que disparará a las luces, en un intento desesperado por rajar de ustedes. Síganlo hasta la zona de los puentes y eliminen a todos los que intenten detenerlos.

5-Acaben lo más silenciosamente posible con los guardias y [illegible] Maten a los que [illegible]



Nivel 14: Gregorov

> ¡Atención! Antes de correr a atrapar a Gregorov disparen a todas las luces. De lo contrario, hagan lo que hagan Gregorov los va a ver y la van a pasar mal. Recuerden que no lo tienen que matar.

1-[illegible] acercarse a ustedes y eliminarlos de una vez por todas. No respondan disparándole ya que tienen que agarrar al maldito con vida.

2-[illegible] los movimientos de este señor. Vayan [illegible] dosele, Hand Taser en mano, DE A POCO. Si corren hacia él se va a dar cuenta de nuestra presencia y empezará a correr de nuevo.

Nivel 15: Aljir Prison Break-in

> ¡Atención! Tienen que pasar desapercibidos durante todo el nivel. Si los ven los guardias la misión fracasará.



1-Pinchen un poco a los guardias con los virotes del Crossbow. Esperen a que la mujer les dé la espalda y hagan lo mismo con ella.

2-Asegúrense de acercarse al guardia sin que se dé cuenta y usen el Hand Taser en él. Deshágανse del guardia de la [illegible] opuesta del mismo modo. Cuando haya hecho esto, una oficial entrará en escena. Colóquense detrás de ella y háganla patalear un poco, también con el Hand Taser.

3-A esta altura van a tener que usar nuevamente el Hand Taser (parece que no se le gastan las pilas) con otro guardia de la cárcel. Métanse por el corredor estrecho,

tratando de no alertar a los guardias del piso de abajo.

4-Cuando lleguen al lugar donde conversan dos centinelas tendrán que colgarse del borde del piso -como Gabe en el nivel del puente- y pasar por al lado de ellos de esta manera. Una vez que hayan pasado por ahí tendrán que seguir a una mujer que persigue un prisionero y ¡adivinaron!, déjenla sin sentido con el practiquísimo Hand Taser.

5-Métanse en el ascensor y bajen hasta el subsuelo. Salgan de él y enseguida dense vuelta y tírense en el pozo que hay abajo del ascensor. Vuelvan a salir cuando el par de centinelas se alejen y escúrranse entre los dos.

6-Acá hay dos guardias más esperando que los eliminen. Luego podrán entrar a la zona que en inglés se conoce como "Power Area" y levanten la rejilla. Después de esto se termina otro nivel.

Nivel 16: Aljir Prison Escape

> ¡Quién los entiende? ¡Primero quieren entrar en la cárcel y ahora nos toca volver a sacarlos!

1-En los primeros cuartos de este nivel tendrán que entrar a los tiros, intentando gastar la menor cantidad posible de munición y juntando todos los Shotguns y las balas para la .45 que dejen los finados.

2-Aquí será donde encontrarán al verdadero Gregorov. Tendrán que llevarlo por una serie de túneles. Lo mejor será que cada vez que ingresen a una nueva área la [illegible] hagan [illegible] a él, ya que está demasiado débil como para poder ayudarnos.

3-El cuarto estará repleto de francotiradores pero no desesperen. Gregorov tiene todavía algunos truquitos guardados. Cuando arroje la granada de humo aprovechen la oportunidad y corran hasta la puerta principal y destruyan con un disparo el cerrojo. Tendrán que ser rápidos porque el lugar estará repleto de enemigos.

4-Tomen el TG Launcher del guardia y úsenlo contra los dos prisioneros.

5-Corran como nunca corrieron en sus vidas. Tendrán que pasar unos guardias más y habrán zafado de quedar ahí dentro de por vida. Fin del nivel.



Nivel 17: Agency Bio-Lab

1-Empiezan sin armas, chaleco ni juguetes electrónicos con los que jugar.

2-Pasen por el primer grupo de guardias sin que ellos lo noten y llegarán al primer checkpoint. Busquen un cuchillo (knife), maten al guardia y agarren su G-18.

3-Se darán cuenta que necesitan algo que todavía no consiguieron. Nos referimos al código para abrir la puerta.

4-Vayan a descontaminación, luego sigan viaje hacia el siguiente cuarto. Primero entren en el pequeño cuarto de computadoras, hagan boleta al científico, agarren su equipo para combate (Combat Gear) y regresen al área principal. Eliminen a los dos guardias con la Silenced 9mm y hablen con Ramírez. Suban por las escaleras, salgan por las puertas principales e inutilicen la cámara de seguridad con el Scrambler. Para eso solo acérquense a la cámara y úsenlo.

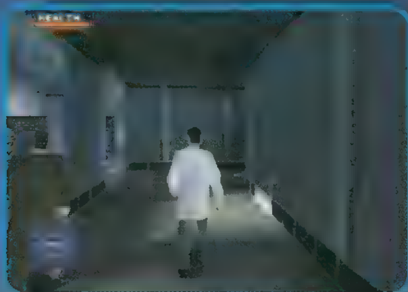
5-Métanse por el conducto de ventilación (encontrarlo será lo más difícil del nivel) y cuando salgan estarán en el cuarto de control, con Gershon.

6-Escóltenlo afuera, él los podrá hacer pasar por el área de control principal. Después usen el módem y prepárense a aniquilar a todos [illegible]

7-[illegible]

era inaccesible para ustedes y bajen a los dos científicos que hay ahí con la Silenced 9mm. Activen el switch que está en la pared y encárguense del tercer científico. Hablen con Chance antes de irse.

8-Acaben con el último científico y después bajen al área de experimentos. Salgan, una vez más, por el conducto de ventilación y pasen al siguiente cuarto. Cuando lleguen a la zona de experimentos sigan hasta la siguiente puerta (van a sorprender al Dr. Weissinger) y habrán completado, así, el decimoséptimo nivel.



Nivel 18: Agency Bio-Lab Escape

¡Atención! Parecerá fácil pero no lo es. El único objetivo aquí es escapar sin perder ningún pedazo por el camino. El nivel estará plagado de enemigos con armadura completa así que no se gasten en perder balas y tiempo enfrentándolos (a no ser que sea totalmente necesario, claro). Mejor corran, corran y corran.

1-En el primer cuarto tendrán que hacerse cargo del guardia en armadura disparándole a los conductos por donde corre un líquido peligroso. Explotará y el guardia no volverá a ser de nuevo lo mismo.

2-Después de meterse de nuevo por los conductos de ventilación (cada vez más frecuentados) irán a parar acá. Disparen a la tapa que cubre el conducto de la pared del lado sur de la habitación y sigan por ahí.

3-No dejen de agarrar el Weapons Cache, dentro del locker que se encuentra en este pequeño cuarto. El par de guardias con el que se cruzarán pueden ser barridos con el M-79. No se preo-cupen en gastar las municiones, más adelante encontrarán más para esta maravilla.

4-Tendrán que ir pasando de un hueco de ventilación al siguiente.

5-Después de ver a Ramírez, tomen las municiones de la M-79. Acérquense con cuidado a la habitación de control del ascensor. ¡No destruyan el panel de control del ascensor o se les acabó la historia! Van a tener que lidiar con unos guardias más así que no usen otra cosa que no sea la M-79.

6-Una vez activado el panel de control, salgan de ahí y abran las puertas para finalizar su escape.

Nivel 19: New York Slums

1-Agarren la Flak Jacket si quedaron maltrechos del nivel anterior. Corran por la calle principal y tomen la G-18 que nos espera en el pasaje, a la vuelta de la primera esquina.

2-Tendrán que volar de un tiro el cerrojo del negocio y enfrentarse a los tipos que están ahí con la G-18. Sigan luego hasta la parte de atrás del edificio y agarren la M-16 antes de par...

3-Acá es donde tendrán que descolgarse por el costado del edificio y bajar hasta quedar a salvo. Podrán también dar la vuelta a la esquina para ver cómo hacen papilla los francotiradores a los del escuadrón S.W.A.T. Métanse cuanto antes en el edificio de los francoti-



radores. ¿Dónde está la entrada? Busquen una palanca debajo de unas baldosas flojas del piso, bien cerca del toma de agua. [illegible]



4-Van a ver dos francotiradores. Demuéstrenles lo bien que saben ustedes disparar a la cabeza. Pasen por la ventana cuando ya los hayan baleado.

5-Un oficial de S.W.A.T. les ordenará que arrojen sus armas y salgan de allí. Quédense escondidos hasta que el oficial sea aplastado contra la pared por un camión.

6-[illegible]



Nivel 20: New York [illegible]

¡Atención! Este nivel consiste simplemente en seguir de cerca a Teresa, hasta llegar a la parte superior del estacionamiento. Tengan en cuenta que en este nivel siempre habrá enemigos, no importa cuantas veces los maten, siempre volverán a aparecer, así que ahorren municiones e intenten evitar tantos enemigos como puedan.

1-[illegible]

2-El único problema es subir por las escaleras del estacionamiento. Agarren las M-79 de los cuatro individuos [illegible] Cuando terminen de subir verán a Teresa apuntando con su AUS-Shotgun a [illegible] del juego.

Nivel 21: Finale

No dejen de correr ni un segundo durante todo este último nivel. Si paran de moverse van a dejar de moverse... para siempre ¿entienden?

1-Diríjanse inmediatamente hacia la salida de la habitación, a su derecha y cúbranse detrás del auto. Tan pronto como puedan, vayan hacia el helicóptero rodando por el piso. Pasen por detrás de la cola del helicóptero y tomen la Flak Jacket que está del otro lado, dentro de la nave.

2-Esperen a que Chance vaya hacia ustedes, vuelvan a pasar por atrás de la cola del helicóptero y agarren ahora la AUS-Shotgun, del lado contrario a la Flak Jacket. Intenten hacer acercar a Chance hacia la cola del aparato.

3-Tienen que lograr que Chance quede entre ustedes y la cola del helicóptero. Luego deberán tirarle con el [illegible] toque con su cuerpo las aspas del helicóptero, CHOP CHOP CHOP ¡chau Chance!

DECEPTION III

Por Santiago Videla

DARK DELUSION

A pesar de que en un primer momento no [illegible] fe que digamos, Deception III nos terminó sorprendiendo a todos al punto tal de que hemos [illegible] sus garras y ahora estamos enganchados con todo, así [illegible]

Eligiendo el terreno

Al comenzar a jugar en el modo "**Story**", tendrán una serie de opciones, algunas de las cuales les van a servir para crear trampas nuevas, pero eso se los voy a explicar un poco más adelante porque primero van a tener que amarrocar algunos billetes.

Tan pronto como empiecen una misión lo ideal es mirar el mapa del nivel (presionando el círculo) y luego lo que les conviene hacer es ignorar a sus perseguidores y recorrer cada habitación hasta encontrar el mejor lugar para empezar a preparar las trampas.

Por lo general, las habitaciones con escaleras y con varios obstáculos o trampas propias son el mejor lugar para acuartelarse, porque les va a resultar mucho más fácil hacer que los enemigos muerdan el anzuelo y además van a poder hacer combos de varios golpes sin muchas complicaciones, especialmente en los primeros niveles.

Las Trampas

Todas las trampas que usarán en este juego están agrupadas en tres categorías diferentes y cada una de ellas se activa con un botón distinto. Estas categorías son:

- **Ceiling Traps** (trampas que se colocan en el techo) se activan con el ▲.
- **Wall Traps** (trampas que se colocan sobre las paredes) se activan con el ■.
- **Floor Traps** (tampas que se colocan en el piso) se activan con el botón ✖.

Desde el principio del juego van a tener un inventario con varias trampas de cada categoría, pero sólo tres de ellas son realmente efectivas.

Una vez que logren encontrar un lugar que les parezca adecuado, entren al menú principal (presionando ●) y seleccionen la opción "**Trap Menu**".

Dentro de ese menú verán un esquema 3D del nivel en que están y podrán hacer girar la vista o acercar la cámara usando los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. También van a poder ver que hay tres casilleros (cada uno de ellos corresponde a una categoría de trampas), empiecen seleccionando el que corresponde a las trampas de piso ("**Floor Traps**") y luego elijan la trampa llamada "**Bear Trap**".



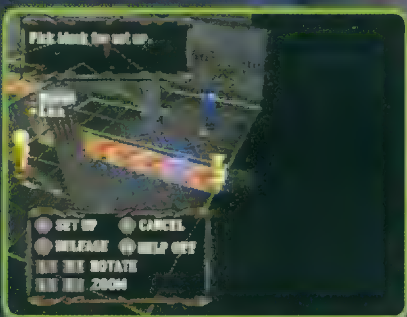
Como su nombre lo indica, esta trampa para osos atrapará al iluso enemigo que esté encima de ella cuando la activen y lo sujetará dejándolo en una posición ideal para empezar un buen combo con las otras dos trampas que tienen.

Observen que al seleccionar la trampa, aparecerá una marca sobre el esquema del escenario, que ustedes podrán usar para seleccionar el lugar en donde van a colocarla.

A continuación seleccionen la categoría de las trampas de pared ("**Wall Traps**") y ahí elijan una llamada "**Arrow Slit**".

Esta trampa dispara una flecha en la dirección que

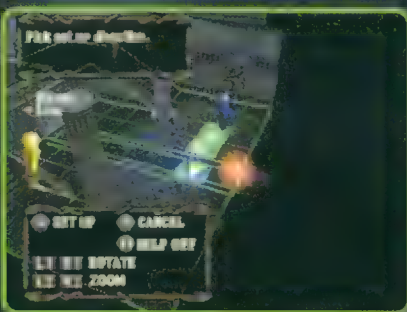
ustedes elijan, vean que una vez que la seleccionen el indicador que aparecerá será diferente al de la trampa anterior y sólo podrán moverlo sobre las paredes. Por otro lado este indicador también les mostrará la dirección en la que va a salir la flecha.



Tengan en cuenta que siempre les va a convenir colocar esta trampa de manera tal que pase por encima de la anterior, porque de esa forma podrán darle al infortunado enemigo que haya caído en la trampa anterior.

Por último seleccionen la categoría que falta ("**Ceiling Traps**"), la mejor trampa que encontrarán aquí es la que lleva el nombre "**Pendulum**". Una vez activado este puntiagudo martillo le dará un fuerte golpe a cualquiera que esté lo suficientemente cerca y lo hará salir volando. Esta trampa es ideal para empujar a nuestros oponentes sobre cualquier obstáculo o trampa que esté en la habitación, como por ejemplo: Sillas eléctricas, sierras, engranajes, ventiladores, etc.

Al seleccionar el "Pendulum" verán que el indicador



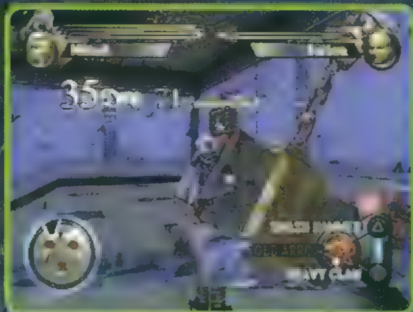
de esta arma cubre varios casilleros, esos casilleros representan el área que va a recorrer la trampa cuando la activen.

Siempre les va a convenir poner esta trampa de manera tal que el centro de la selección quede justo al lado de la "**Bear Trap**" tal y como se ve en la imagen (3), presionen el botón × para colocarla en donde quieran y luego muevan el control para elegir en qué dirección saldrá el péndulo, para terminar presionen el botón × y la trampa quedará en su lugar.

Una vez que todo esté en su lugar, salgan del menú (presionando el botón ▲) y verán que en los lugares en donde pusieron las trampas aparecen unas marcas del color del botón que corresponde a cada una de ellas. También podrán ver que en el ángulo inferior derecho de la pantalla hay unos símbolos que les mostrarán cómo se va cargando cada trampa y cuando el símbolo que se va dibujando poco a poco esté completo, la trampa correspondiente estará lista para ser usada.

Con todo listo sólo tendrán que quedarse cerca de las trampas esperando a que alguien se les acerque, cuando el malo esté en posición simplemente atrápenlo con la "**Bear Trap**" y rápidamente activen las otras dos, si colocaron todo en el lugar correcto el invitado recibirá una espectacular combinación de golpes que lo dejarán listo para la sala de terapia intensiva y si logran tirarlo sobre algún obstáculo del escenario... mejor.

Siempre traten de hacer que estas tres trampas trabajen en conjunto, porque de esa forma lograrán causarán mucho más daño a sus desafortunadas víctimas, recuerden que mientras más largos sean los combos más plata conseguirán al terminar la misión.



Por más de que en los primeros niveles logren juntar unos buenos mangos, les recomiendo seguir usando

esta combinación de trampas hasta la misión 8 por lo menos, porque las trampas que duelen en serio son bastante caras.

Construyendo trampas nuevas

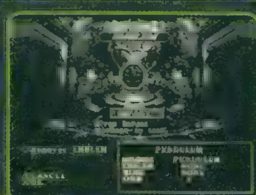
Si siguieron mi consejo de llegar hasta la misión 8 sin gastar un solo céntavo y en el camino lograron hacer algunos buenos combos, entonces ya estarán en condiciones de ampliar su arsenal.

Primero seleccionen la opción "**Trap Element**" (esta opción aparece después de la tercer misión) y en el menú que sigue podrán seleccionar la clase de trampa que van a armar, que en este caso será una de piso ("**Floor Traps**").

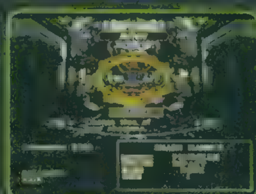
Al seleccionar esta opción aparecerá un nuevo menú en el que les tocará elegir qué tipo de trampa de piso van a armar y ahora lo que tienen que seleccionar es la "**Bear Trap**".

Si quieren conservar la vieja "Bear Trap", pueden seleccionar la opción "**Make New**" y al hacerlo entrarán a un nuevo menú en el que verán tres nuevas opciones que son:

Como la trampa que estamos fabricando ahora

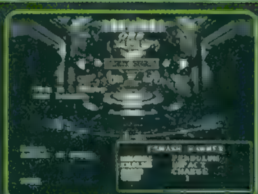


• **Emblem:** Aquí pueden seleccionar una serie de símbolos que determinarán los atributos de la nueva trampa, en este caso seleccionen el que dice "Thunder".



• **Ring:** A medida que vayan avanzando en el desarrollo del juego irán consiguiendo una serie de anillos que luego podrán incorporar a las nuevas trampas que vayan fabricando, para hacer que tengan un menor tiempo de recarga, que atraigan a los enemigos, que se disparen automáticamente, etc.

Por el momento no van a tener ningún anillo útil, así que pasemos a la opción que sigue.



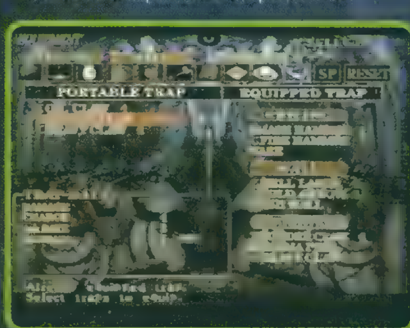
• **Orb:** Estas pequeñas esferas se combinan con la trampa que estén por fabricar y le dan más poder. Con cada trampa que fabriquen podrán combinar hasta un máximo de 4 esferas, pero cuidado, porque estos agregados incrementarán el costo de la trampa considerablemente.

tiene que ser muy efectiva, colóquenle 4 **Orbs** y por último seleccionen "**OK**".

Cuando todo esté listo vuelvan a elegir "**OK**", hasta que vean cómo es construida la nueva trampa y cuando todo esté listo vayan al menú de "**Equipment**", dentro de este menú observen que hay un listado que dice "**Equipped Trap**", que es el que indica cuáles son las trampas que llevarán en su próxima misión.

Todo lo que les queda por hacer es buscar la trampa que acaban de crear (se llama "**Thunder Claw**"), seleccionarla e incluirla en el menú de "**Equipped Trap**", para poder usarla de ahora en más.

Esta nueva trampa, además de aprisionar a sus



perseguidores, les va a dar una fuerte descarga eléctrica y la ventaje que tiene es que si la ponen en algun lugar por donde pase agua (canales de desagüe, por ejemplo) al activarla, toda el agua se electrificará, dañando a cualquiera que esté pisándola.

Ahora les voy a describir algunas combinaciones de elementos con las que podrán producir otras trampas muy efectivas, así que pónganse a juntar plata y cuando puedan fabricarlas háganlo.

Com estas trampas que acabo de mencionarles

1- "Heavy Hammer": Sin duda esta es una de las trampas más efectivas de todas, porque ademas de sacar bastante energia es capaz de hacer volar grandes distancias a su desafortunada victima, lo que la convierte en el arma ideal a la hora de intentar catapultar a alguien sobre los obstáculos y trampas propias de un escenario.

Para construirla tienen que hacer la siguiente combinación: Categoria: **Ceiling Traps (Pendulums)** / **Emblem: Impact** / **Ring: Charge** (si no lo tienen no importa) / **Orb:** Aqui usen 4

2- "Heavy Claw": Esta trampa de piso es capaz de causar mucho daño y además es efectiva contra todos los enemigos, incluso contra los que no son afectados por las trampas de piso comunes.

Podrán conseguirla si combinan: **Categoría Floor Traps (Bear Trap)** / **Emblem: Impact** / **Ring: Charge** (si no lo tienen no importa) / **Orb:** Usen 4

3- "Freezing Arrow": Nada como una flecha congelante para enfriarle los ánimos hasta al más curtido de los malos, esta trampa produce daños moderados, pero inmobiliza al enemigo con hielo dejándolo listo para un buen combo.

Se consigue combinando: **Categoria: Wall Traps (Arrows)** / **Emblem: Ice** / **Ring: Charge** / **Orb:** Usen 4

4- "Flash Bomb": A pesar de que por lo general causa daños muy leves, esta bomba puede cegar a quién sea por un cierto limite de tiempo y es la defensa ideal, para inutilizar por un tiempo a los enemigos más complicados.

Para producirla combinen: **Categoría: Floor Traps (Bombs)** / **Emblem: Cursed** / **Ring: Charge** / **Orb:** Usen 4

podran hacer espectaculares combinaciones y sacarse de encima a los malos más molestos con un par de golpes.

Tengan en cuenta que estas combinaciones que acabo de sugerirles son bastante caras, así que van atener que ahorrar cada centavito que puedan conseguir y les recomiendo que no traten de producirlas con menos de 4 **Orbs**, porque no serán tan efectivas y para las etapas finales del juego les aseguro que van a necesitar trampas realmente pulentas, aunque si después de fabricar éstas quieren ponerse a probar combinaciones... adelante.

Otra aclaración importante para cuando quieran ponerse a inventar sus propias trampas es que con algunas de ellas se pueden lograr distintos efectos si las usan en combinación.

Un ejemplo de esto es que si usan un péndulo de fuego con alguna trampa que cubra al enemigo con petróleo o cualquier sustancia combustible, lo que conseguirán es incendiarlo causándole un daño adicional.

Si por otro lado usan una trampa de suelo que sea



eléctrica con alguna de techo que también tenga el atributo "**Thunder**", al activarlas al mismo tiempo verán que ambas trampas se unen por medio de un rayo y gracias a eso lograrán cubrir un mayor terreno, por otro lado si una de las dos trampas está sobre el agua, causarán un poco más de daño.

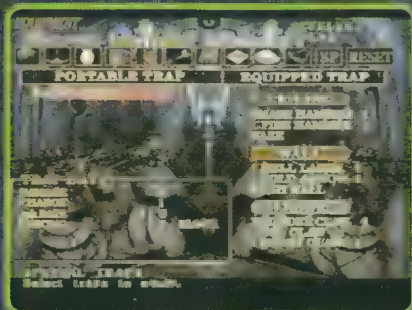


Consiguiendo los objetos especiales

Hay una última categoría de trampas llamada "**Special**" ("**SP**") en la que aparecerán una serie de trampas raras, pero la única forma de acceder a ellas es terminando el juego por lo menos una vez

Este juego tiene cuatro finales diferentes y en los niveles 15 y 21 podrán elegir con quién llegar y de esa forma la historia seguirá por un rumbo distinto, una vez que terminen el juego tendrán la opción de grabar y conseguirán una trampa especial y un nuevo "**Emblem**", que podrán usar desde el principio en caso de que quieran volver a terminarlo para ver los otros finales.

Los otros modos de juego

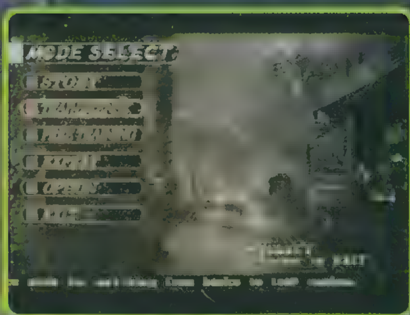


Además del modo "**Story**", pueden jugar en otras modalidades, que son:

• **Trap License**: En este modo tndrán que ir superando una serie de pruebas específicas, para ir subiendo de nivel, en cada escenario van a tener un límite de tiempo para hacer lo que les pidan y la máxima calificación a la que se puede aspirar es "S".

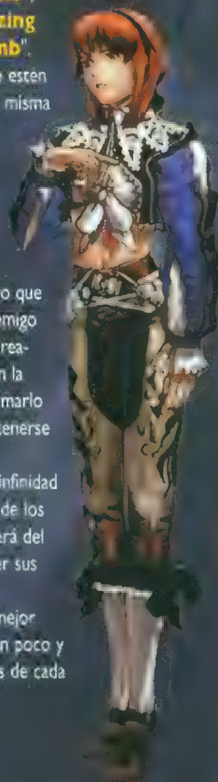
• **Expert Mode**: Si terminan el juego y creen que la tienen realmente clara entonces intenten superar este modo.

Aquí van a tener que ir eliminando los enemigos que les presenten en cada caso, pero cumpliendo una serie de requisitos, que cada vez van a ser más exigentes (hacer combos de 4 golpes o más, usar trampas propias del escenario, evitar que los toquen, etc.), todo eso dentro de un límite de tiempo y cuando completen una serie de niveles, se habilitarán otros nuevos.



Unos últimos consejos

En los últimos niveles, van a ser atacados por enemigos, que además de pegar muy duro pueden regenerarse, así que las mejores trampas que podrán usar para mantenerlos controlados son: las ya nombradas "**Heavy Hammer**", "**Heavy Claw**", "**Freezing Arrow**" y "**Flash Bomb**".



Recuerden que cuando estén con dos enemigos en una misma habitación les conviene ir hacia otro salón, para poder tenerlos a la vista en cuanto entren y evitar que los rodeen.

Como última recomendación, les sugiero que cuando estén ante un enemigo que pueda desaparecer y reaparecer en otro lado, usen la "**Flash Bomb**" para calmarlo un poco y traten de mantenerse siempre lejos de él.

En este juego hay una infinidad de formas de deshacerse de los enemigos y todo dependerá del lugar que elijan para poner sus trampas, así que antes de empezar a hacer planes, mejor recorran los escenarios un poco y traten de usar las trampas de cada habitación a su favor.

GALERIANS

por Rodolfo A. [illegible]

Lo prometido es deuda así que aquí está la solución para el fabuloso Galerians. Además de tratarse de un título realmente interesante, tanto por lo novedoso como por su impresionante historia, no es un juego demasiado largo y tampoco se lo puede considerar difícil (si tienen a mano estas páginas, claro). Por lo tanto, no hay excusa válida para no comprarlo y disfrutarlo de punta a punta. ¡A jugar se ha dicho!

Galerians es un juego dirigido a un público de mayor edad, comparado a la gran mayoría de los títulos para PlayStation, debido a sus fuertes escenas y a su polémica temática. Queremos destacar y dejar bien en claro que en Next Level NO estamos de acuerdo con el uso de drogas. Son malas para la salud, muy peligrosas y pueden terminar matando a la persona que las consume. Lo que se relata a continuación es solo un juego de ciencia-ficción, no es un caso de la vida real. Los nombres de las drogas que se mencionan en este artículo también son ficticios y cualquier similitud con drogas y/o medicamentos verídicos es simple coincidencia.

Tener poderes psíquicos también tiene sus inconvenientes

Todos aquellos que ya hallan leído el review de Galerians sabrán que en este juego en vez de utilizar armas convencionales tenemos la posibilidad de usar poderes psíquicos. Dichos poderes nos servirán, tanto para atacar a nuestros enemigos (apretando R1 y luego X para desencadenar el ataque), como para "percibir" los objetos usando el botón de triángulo. Esto nos dará





pistas importantes para muchos acertijos y objetivos. Pero desgraciadamente hay un lado malo para todo esto, el cerebro de Rion se irá sobrecargando lentamente y para que su organismo se mantenga en orden deberá consumir e inyectarse varios tipos de drogas. Algunas de estas serán para estabilizar su organismo, mientras que otras servirán para aumentar sus poderes.

Vean en la siguiente página la lista de todas las drogas que encontrarán a lo largo del juego y sus efectos al ser utilizadas.

Las drogas que podemos ir juntando son muchas y el espacio que tenemos para llevarlas no es tan grande como quisiéramos, por eso nuestra recomendación es que se aseguren de tener siempre tres o cuatro de cada una de estas drogas: Delmetor, Recovery, [illegible], Nalcon y Red. Asegúrense también de estar bien pertrechados antes de pasar al siguiente nivel. Y un

Lista de drogas

Beeject: Este aparato con forma de pistola sirve para inyectarse las cápsulas de droga. Las únicas que deberán inyectarse son las que sirven para enfrentar a los adversarios de Rion.

Melatropin: Esta droga, que fue suministrada a Rion en el comienzo del juego, le permite percibir cosas a través de los objetos, leer las mentes de algunas personas y mover cosas por medio de la telekinesis.

Nalcon: Le permite a Rion atacar a sus adversarios con ondas de energía.

Red: Al utilizar esta droga, las moléculas corporales del enemigo comenzarán a vibrar de tal manera que producirán una combustión instantánea.

D-Felon: Le permite a Rion crear un campo antigravitatorio que envuelve a su adversario, levantándolo en el aire para hacerlo estrellar luego en el suelo. Es una de las drogas de menor utilidad en el juego y casi no es necesario consumirlas en absoluto.

Short: Esta no es una droga, sino un estado al que Rion llega cuando su barra de AP alcanza su máxima capacidad. Una vez que esto suceda su energía comenzará a agotarse. Lo bueno de todo esto es que si tenemos algún enemigo cerca, mirándolo nomás haremos que pase a mejor vida. En este estado Rion no puede correr.

Recovery capsule: Estas cápsulas devuelven el 100% de la energía.

Delmetor: Devuelve a cero el nivel de AP de Rion y por lo tanto previene los efectos secundarios del Short.

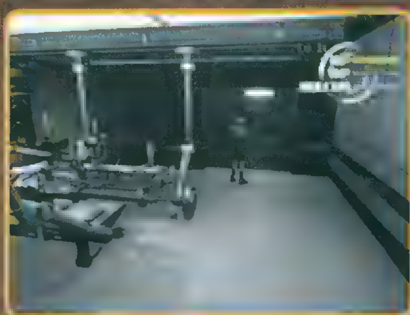
Appolinar: Esto hace que el nivel de AP de Rion crezca a pasos agigantados llevándolo más rápido al estado de Short. Es otra de las drogas prácticamente innecesarias del juego.

Skip: Cada pastilla de esta droga subirá la potencia de los ataques de Rion y por supuesto será mayor el daño causado a sus enemigos. Los efectos de esta droga no son permanentes y duran solo un rato. Rion puede consumir varias de estas pastillas a la vez para lograr ataques de extrema potencia.

consejo más, no usen las drogas hasta que no sea totalmente necesario.

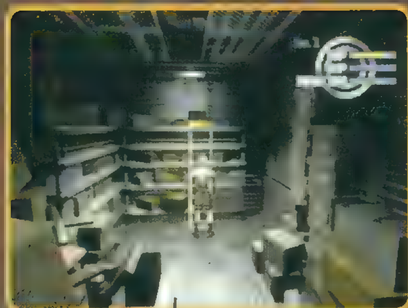
Nivel A: Hospital Memorial Michelangelo - Disco 1

En uno de los innumerables experimentos a los que Rion Steiner es sometido en el Hospital Michelangelo, el muchacho comienza a oír la voz desesperada de una chica que le pide que la ayude. Parece que al fin llegó el momento de emprender el escape tan esperado. Después de la escena conduzcan a Rion hasta la puerta del lado derecho del cuarto y apretando el botón del triángulo, usen los poderes síquicos para abrirla. Esto les permitirá entrar en el Observation Room (cuarto



de observación) donde encontrarán la Security Card. Una vez que la tengan en su poder procedan a la siguiente habitación (Secured Corridor) y úsenla en la terminal que esta ubicada en la pared para abrir la siguiente puerta. En el siguiente corredor y luego de deshacerse del guardia aprieten el botón que se encuentra sobre la mesa y entren en el Security Room. Aprieten el botón del panel de seguridad para terminar de destrabar la puerta del corredor de afuera. Tomen prestada la Freezer Room Key que esta cerca de la terminal de alarma, contra la pared, después ingresen en la habitación contigua y agarren el Beeject de la caja anaranjada en el fondo del cuarto. Una vez que hallan





tomado todo lo que necesitaban sigan viaje hasta el Examination Room B y busquen ahí la Medicine Storage Key (PPEC). Ingresen en el pequeño cuarto que tienen al lado para ver el número marcado contra la pared (9607932), luego vuelvan al corredor y utilicen la llave del Freezer Room para pasar por la puerta al final del hall. Ya dentro de este cuarto saquen el Fuse de la caja de fusibles, vayan al lado contrario de la habitación y activen la máquina que detiene la entrada de viento frío. Ahora procedan al Examination Room A e instalen el Fuse en el mecanismo de entrada. Una vez [illegible]



que volvieron al principio. Utilicen la llave PPEC para abrir el gabinete. Entre otras cosas encontrarán ahí el explosivo líquido (Liquid Explosive). Regresen nuevamente a los corredores y utilicen este último en la persiana metálica que bloquea las escaleras que llevan al piso 14. Después de aplicar el explosivo háganlo detonar mediante el botón triángulo.

Una vez que tengan las escaleras a la vista bajen hasta el Monitor Room. Aprieten el botón del aparato que está al costado de la ensalada de televisores para poder acceder al Staff Room, pasen por este cuarto e ingresen al Clone Chamber. En este lugar encontrarán la Special Drug (PPEC) Office Key. Una vez más regre- [illegible] diente. Cuando hayan entrado en la misma, inserten la Security Card en la terminal que se encuentra debajo del pequeño monitor e ingresen los siete dígitos que habían visto en el Testing Room (9607932). Ahora que hicieron esto la tarjeta de seguridad fue reformateada y pueden volver al piso 14 para usarla y para acceder al corredor noroeste, que los llevará hasta el hangar y al piso 13.

A esta altura del juego se encontrarán seguramente con que algunos de sus enemigos cambiaron de estrategia y decidirán enfrentarlos provistos de antemano con una armadura especial. Si bien son muy lentos también son resistentes. Por eso nuestro consejo es que se deshagan de ellos usando Nalcon o entrando en estado de Short. No malgasten sus cápsulas de Red con ellos.

En el piso 13 ingresen al Computer Room y prendan las luces que están en la fila central de computadoras. Mirando hacia las luces y las computadoras activen primero la de la derecha, seguida por la del extremo izquierdo y por último la central. Cuando hayan hecho esto se activará el proyector del cuarto y Rion podrá llevarse unas fotos de sus padres. Tomen también la llave del Control Room, ubicada en la parte trasera izquierda de la habitación y ya en camino a la salida prendan las luces, destraben las puertas activando para eso la palanca que está contra la pared. Seguidamente ingresen al Atrium y usen la llave que encontraron recientemente para entrar al Control Room. Dentro, aprieten los botones en las terminales para destrabar las puertas de la armería (Armory) y la del Clinic Chief's Room, luego vuelvan al Atrium. Aquí se tendrán que enfrentar a va-





rios enemigos a la vez, pero como el lugar es bastante amplio no debería significar un problema para ustedes. Usen Red contra estos adversarios y pronto los habrán eliminado. Si acaban con todos ellos la próxima vez que ingresen al Atrium se encontrarán con que ahora los esperan tres hombres con armadura. Lo mejor que pueden hacer al respecto es esperar a que le agarre el ataque a Rion (Short) y acercarse a ellos lo antes posible.



Entren en la Armory (¡ojo! hay más tipos con armadura) y encontrarán ahí el obelisco con la imagen del lobo de dos cabezas. Paso siguiente vayan a la cafetería. Aquí obtendrán la Test Lab Key, que les permite ingresar en el Test Lab. En dicho lugar se van a encontrar con otro obelisco, esta vez será el de la serpiente de [illegible] escaleras para llegar al Examination Room C en el piso 14. Ahí los espera la Research Lab Key. Bajen por las [illegible]eras y usen dicha llave para conseguir el obelisco [illegible] mono de dos cabezas y el cuarto y último obelisco, [illegible] su poder entren al cuarto de conferencias y colóquenlos en sus correspondientes pedestales. De izquierda a derecha el orden es el siguiente: serpiente, águila, lobo y mono. Si los colocaron correctamente la gran pantalla en la parte frontal de la habitación se abrirá y quedará a la vista una entrada secreta. Sigan adelante hasta llegar al Hologram Room y una vez ahí activen el aparato que se halla en el centro del mismo.





Dr. Lem

Cuando lleguen al cuarto de la esfera flotante verán contra una pared una especie de panel de control. En cuanto lo activen aparecerá el doctor Lem. Para vencerlo rápidamente, mejor dicho instantáneamente, esperen a estar bien cerca del Short y entonces sí activen el panel antes mencionado, de esta manera no van a gastar ni tiempo ni drogas. Habrá que vencer al doctor dos veces -en la segunda oportunidad veremos la cara oculta y cibernética del doctor-. Por último examínenlo y conseguirán el detalle que les falta para poder pasar a la siguiente etapa.

Nivel B: Tu casa

Consigan la Backdoor Key del auto que está en el [illegible] a la casa por la puerta trasera. Una vez dentro [illegible] comedor (Dining Room) y [illegible] Bathroom. Aprieten el botón [illegible] bañera y conseguir así la llave [illegible] busquen el cuadro titulado Metamor[illegible] una silla en el Living Room. Luego tendrán que ir al salón de juegos, donde hallarán un picaporte. Vuelvan al salón comedor y coloquen la manija en la puerta que conduce a la entrada principal de la casa. Nuevamente [illegible] con ustedes. Como en esta sección de la casa no hay nada que les sea de utilidad, lo mejor será liquidar a los



tres sujetos mediante Short o simplemente esquivándolos y subiendo por las escaleras que conducen al segundo piso de la que en algún momento fuera la casa de Rion. Usen la Second Floor Key en la primera puerta que los espera apenas hayan terminado de subir las escaleras. Sigan su camino hasta el estudio, donde encontrarán la llave del cuarto (Bedroom Key). Úsenla para poder entrar en la habitación de los padres de Rion. En el camino a dicha habitación tendrán que saltar un agujero en el piso, para hacer esto aprieten el botón de uso y el Directional Pad ni bien Rion haya saltado y continúen apretándolos sin cesar hasta que haya logrado ponerse a salvo. Como íbamos diciendo, en el cuarto de los padres de Rion encontrarán una carta de Elsa, su madre. Diríjanse ahora al cuarto de Rion. Una vez ahí cuelguen el Metamorfosis Painting al lado de la entrada de la habitación, bajen por la escalera oculta hasta llegar al living. De ahí ábranse paso hasta el otro baño de la casa. Usen sus poderes síquicos en el lavatorio para conseguir el anillo de la madre de Rion. Si lograron esto tendrán que dirigirse una vez más a la habitación de sus padres y usar el anillo mencionado para abrir el joyero en la mesa de luz, entre las camas. Dentro los espera el anillo del padre de Rion. Asegúrense de agarrar ambos anillos antes de ir para la biblioteca. Inserten cada uno de ellos en el lugar co-rrespondiente a los costados de la ventana, lo cual revelará un cuarto de computadoras oculto. Dentro del mismo hallarán la bola de pool N° 3. Ahora tienen que





salir hasta el estanque al lado del garage y usar sus poderes síquicos para devolver a la superficie el auto sumergido. Tomen la bola de pool N° 9 del auto y vuelvan hasta el salón de juegos para poner esta bola y la N° 3 en la mesa de pool. Esto hará que la mesa se corra y queden a la vista unas escaleras, que los conducirá al Activation Program Room. Muevan la palanca verde de la pared para encender las luces, tomen el diario del Pascalle y la Shed Key del escritorio en la parte de atrás de la habitación. También podrán encontrar una Red cerca de las escaleras. Ahora salgan de la casa y diríjanse al cuartucho del lado contrario al garage. Durante el trayecto se encontrarán en más de una oportunidad [illegible] vez. Usen la llave para entrar en la casucha y tomen la muñeca de Lilia.



Birdman

Posiblemente este personaje sea el más complicado de todo el juego. Los estado de Short de Rion no lo afectan. En un principio lo mejor que pueden hacer es "cargarse" de energía en cuanto lo vean aparecer y atacarlo lo más rápido posible, antes de que él los pueda atacar a ustedes. No intenten darle con la totalidad de la potencia de los ataques de Rion, sino con la mitad aproximadamente. De lo contrario serán ustedes los que resulten impactados por los ataques síquicos de Birdman. Después de que hayan logrado pegarle unas cuantas veces, Birdman cambiará de táctica y reaparecerá por triplicado. Si ven que las tres figuras de su enemigo empiezan a girar en el aire, corran hacia la parte superior izquierda, como alejándose de la casucha, para que dichos ataque no surtan el menor efecto. Tarde o temprano Birdman volverá a su estado original, es decir volverá a ser uno solo. Denle para que tenga con las Nalcon -que sean siempre ataques cortos y rápidos-. Si el susodicho se coloca detrás de ustedes, abandonen todo intento de ataque y huyan. Tengan en cuenta estos consejos y lo vencerán pronto.

Nivel C: Hotel Babylonia - Disco 2

Para empezar, hablen con el conserje del hotel, suban por el ascensor hasta el tercer piso y entren en la habitación que les dieron (302). En el espejo del baño hallarán una nota. Luego vayan al cuarto número 306 e ingresen una vez más al mismo, después de que hayan visto la escena. Hablen con el hombre que está ahí [illegible] hotel -bajando antes por el ascensor- y métanse en la



conserjería. Sigan el rastro de sangre, que los conducirá al cuarto de al lado. Revisen el cadáver y vuelvan a salir al hall. Ahí los espera el hombre del cuarto 306. Después de la explicación que les da y de cómo golpear la puerta del cuarto 204, diríjanse a éste último en el segundo piso. Si tocan la puerta de dicha habitación como les dijeron, oirán la voz de alguien que les dice que pasen. Revisen el lugar (que está lleno de cosas útiles para Rion), hablen con el sujeto y al irse el tipo les dará la primer cápsula de D-Felon. Vayan ahora al 201 y golpeen varias veces. Cuando los dejen pasar hablen con el encargado. Nuevamente, suban al tercer piso, maten al desgraciado que los espera en el pasillo, (Red es lo mejor) y entren al cuarto 304. Vuelvan a entrar y hablen con la chica. Cuando salgan por segunda vez de la habitación 304, Rainheart los estará aguardando. Hablen con el enano. El muy maldito les





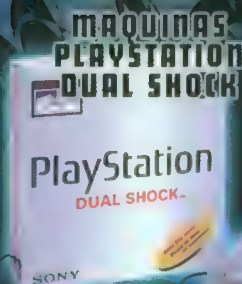
dirá que en el cuarto 301 quieren hablar con nosotros. En verdad no es que quieran hablar con Rion sino que, mejor dicho, lo quieren faenar. Pero como ahí hay una carta de Lilian, la chica que buscamos desde hace ya rato, [illegible] de todos ellos. Lo mejor [illegible] entrar en estado de Sho[illegible] vez que hayan pasado el [illegible] sigan para la habitación n[illegible] más pesado que mosca [illegible] vez. Hablen con el gentil ho[illegible] charla les pedirá que vayan [illegible] fono antes de que pare de [illegible] tendrán que vérselas con [illegible] Seguidamente vayan al 2[illegible] ocupante. Procedan al cuarto 202 [illegible] que está ahí. Ahora sigan [illegible] segunda vez y hablen con el tipo qu[illegible] continuación, -la última visita del día [illegible] habitación 305 (se van a encontrar [illegible]



tres enemigos juntos y en un lugar muy reducido, de manera que asegúrense de estar llegando al Short). Cuando ya se hayan hecho cargo de esos pobres rufi-



VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!



PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU CONSOLA!!

POW
GAM



NOVEDAD!! GUITARRA PARA EL GUITAR FREAKS

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)

ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A SA
E-MAIL: POWERONC
NUEVA DIRECCION DE INTERNE


NEXT LEVEL
EXTRA



NEXT LEVEL
EXTRA




shenmue



TODOS LOS TITULOS!!

MOVIE CARD

REPRODUCTOR DE VIDEO CD PELICULA EN TU CONSOLA!! EXCELENTE PRECIO AMPLIA VARIEDAD DE PELICULAS DEFINICION DIGITAL

TENEMOS TODO PARA SEGA Y FAMILY!!!

LLEGARON LAS CARTAS EN ESPAÑOL DE

POKÉMON

WER®
E ALL
SIEMPRE MAS



VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64
TENEMOS LOS MEJORES JUEGOS





SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
E@CIUDAD.COM.AR
T: WWW.POWERALL.COM.AR

anes, mándense al segundo piso (Rainheart los estará esperando al lado del reloj). Pero si todavía tienen ganas de volver a entrar en los cuartos que visitaron, -todos, bah- tendrán la sensación de que se están quedando solos.



Rainheart

Hablen con el gordito asesino y síganlo (ascensor de por medio) a la habitación 305. No usen ataques de Red contra él porque no surtirán el menor efecto. Usen mejor Nalcon y D-Felon, si es que tienen a mano. Si ven que empieza a flotar como globo aerostático es porque pronto va a largar un montón de llamaradas sobre Rion así que lo mejor que pueden hacer es colocarse a espaldas del boss rechoncho. Otro de sus poderes consiste en crear de la nada elementales de fuego. Esquívenlos y éstos se morirán solos al poco tiempo.

Después de vencer a Rainheart, bajen hasta el hall de entrada del hotel y el encargado les contará acerca del cuarto de calderas. Cuando hayan finalizado de oír lo que éste tenía que decirles, vayan a la habitación donde yace el conserje y corten la energía del hotel (nadie se va a quejar). Esto les permitirá acceder a un viejo y abandonado restaurant. Bajen por las escaleras y



métanse en el ascensor que los llevará hasta la cocina -no pierdan tiempo ni energía matando al par de parientes de Alien-. Busquen en la cocina y en el baño (la puerta de al lado) las drogas que Rion tanto necesita para seguir con vida. A veces aparecen también en la cocina bichos de los que mencionamos antes. De ser



así, elimínenlos. Pasen por último por la puerta de la derecha y habrán, al fin, encontrado a Lilia y también a Rita.

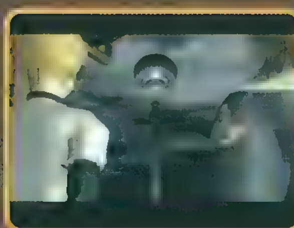


Rita

Rita es alumna del archifamoso Psycho Mantis, es decir, nos va a querer moler a palos con sillas, mesas y cualquier otro mueble que haya cerca. Lo mejor será usar Red con ella. No se gasten en entrar en Short, no les servirá de nada y además harán peligrar la vida de Rion. Ataquenla luego de que ella les haya intentado pegar a ustedes. No tendrá efecto ningún ataque de los nuestros mientras ella esté sobre la mesa levitando. Tienen que esperar a que baje y entonces ahí deberán darle una pequeña muestra de sus poderes. Aprovechen que tienen bastante espacio para correr y esquivar los proyectiles que la nena les manda. No hay que esperar a que ella termine de aterrizar para empezar a preparar nuestro ataque. Si hacemos esto no tendremos tiempo. Esquívenla y enseguida comiencen a "cargarse".

Nivel D: La Torre Hongo - Disco 3

Eliminen a los enemigos de turno y revisen el área. Van a encontrar muchas vituallas de utilidad porque a esta altura se estarán quedando cortos en más de una y Delmetor, por ejemplo, es una de las que nunca les debe faltar para estar tranquilos. Acérquense a los ascensores y revísenlos también, apretando para eso el botón de percibir (triángulo si tienen los controles en modo default). Cuando hagan esto, tarde o temprano



Lilia se apa- [illegible] de Rion y se [illegible] en la zona central del recinto para transportarse luego a otra área. La primera combinación que tendremos que hacer (apagando para eso las luces de colores del piso) con Lilia será: amarillo, verde, azul, rosa y rojo. Ahora habremos activado el ascensor que puede llevar a Rion hasta el piso 78. Adoptando de nuevo el papel de Rion, suban al ascensor y al salir del mismo liquiden a los que se les crucen, intentando impedir que lleguen más lejos. Ya una vez tranquilos, diríjanse al ascensor del noreste y vuelvan a [illegible] rosa, celeste, verde, rojo y azul y por último el círculo central. Vuelvan con Rion y suban hasta el piso 103. Eliminen a todos -el famoso Short [illegible]- y [illegible]

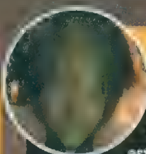


Nalcon, Red y D-Felon, además de Recovery Capsules. [illegible] seguido, mándense al ascensor del sudeste e [illegible]n (con Lilia, claro) esta otra combinación: azul, [illegible]rillo, celeste, verde y el círculo del medio para [illegible]r. Sigan viaje con Rion hasta el piso 150 y [illegible]en sin piedad alguna a todos los bicharracos que [illegible] (nunca son más de 3). Diríjanse con Rion al





ascensor del sudoeste y marquen con Lilia la última combinación: rojo, azul, celeste, amarillo y rosa. Recojan todo lo que les pueda servir y revisen los lugares contra la pared que irradian luz.



Cain

El hermano gemelo de Rion aparecerá cuando revisemos el capullo que esta vacío. Después de contarnos una historia un poco larga, comenzará a atacarnos a base de rayos, temblores de piso y bolas de energía. Atáquenlo con Nalcon y Red, después de haber esquivado las tres bolas de energía que Cain nos lanza. Lo mejor es moverse mucho, esquivar y por último impactarle con nuestros poderes. No es nada difícil.



Dorothy

Eliminen los ojos que giran a su alrededor con Red (cuidado que al impactar a los mismos se les van a ir encima). Otro de los ataques de Dorothy es un rayo que cae del cielo. Simplemente fíjense el lugar del piso que se ilumina e intenten que no sea justo donde están parados en ese momento. De ser así, córranse y chau problema. Una vez que se deshicieron de los ojos, denle al resto (si todavía les quedan cápsulas ¡no!) y listo el pollo. No hay muchos trucos que digamos para el boss final. Lo que es más importante es estar bien llenos de pastillas porque la lucha puede ser algo larga y es el fin de Rion si nos quedamos sin alguna de ellas.

PlayStation

Army Men: Sarge Heroes

Selección de nivel

En el menú principal, mantené apretado ■ + L1 + R1 y apretá ↑, ↓, ←, →. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido

Urban Chaos

Trucos (Versión PAL)

Mientras estás jugando, mantené apretado ▲ + ● + ■ + X y presioná → para llenar tu energía y habilitar todas las armas

Selección de nivel (Versión PAL)

En la pantalla donde dice "New Game", presioná L1 + R1 + Select + Start. Con esto habilitás todas las áreas en la pantalla del mapa.

Street Sk8er 2

Estos trucos se ingresan en la pantalla que dice "Press Start Button" o en el menú principal.

Todas las pistas

←,→, ←,→, ●, ●, R1, ■

Todas las tablas

●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1

Todos los personajes

←, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2

Atributos y nivel de experiencia al máximo

L1, ■, ←, ←, R2, ←, R1, ←

Ver las secuencias de FMV

R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1. Esto habilita una opción de "Movie" en el menú principal.

Vestimentas Alternativas

Mantené apretado L1, L2, R1, o R2 y seleccioná la opción "Skate" en la pantalla de selección de Skaters

MediEvil 2

Modo de trucos (Versión PAL)

Mientrás jugas, mantené apretado L2 y presioná ←, ↑, ■, ▲, →, ●, ↑, ■ para habilitar un menú de trucos con opciones de energía infinita, todas las armas, salto de nivel y dinero infinito

ROLLCAGE 2

Escribí alguno de estos trucos como passwords

Activar modo trucos

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Todas las pistas de combate

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Coches Fantasma ATD

WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Modos Demolición

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Todas las pistas

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Todos los coches

WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

"Mirror Mode"

I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!

Modo Mega Velocidad

LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Modo Persecución

PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Modo "Rubble Soccer"

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Modo Sobreviviente

HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

Campaña Masters más difícil

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

King Of Fighters KYO

Todos los personajes

Completá el capítulo de Asia con Kyo a nivel 10. Luego, "marcá" a Chris en la pantalla de selección de personaje y presioná L1 + L2 + R1 +R2. A partir de ahora vas a poder elegir a cualquier personaje incluyendo a Orochi.

Triple Play 2001

EA Sports Dream Team

Seleccioná la opción "Single Game" del menú principal. Luego, en la pantalla de selección de equipo, presioná ← + → seis veces. Si lo hiciste bien se escuchará la frase "Triple Play Baseball".

Alternativamente, mantené apretado L1 + R1 y presioná ←., →, →, →, X en la pantalla de selección de equipo. Para jugar con este equipo en modo Big League Challenge, seleccionalo en el menú principal. Luego, en la pantalla de selección de equipo, mantené apretado ↑ + L1 + R1 hasta que se escuche la frase "Triple Play Baseball".

Syphon Filter 2

Seleccionar misión

Poné el juego en pausa, "marcá" la opción "Map" y mantené apretado → + L2 + R2 + ● + ■ + X (simultáneamente). Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido. Luego, entrá a la pantalla de opciones y elegí "Cheats". Alternativamente, terminá el juego una vez para habilitar la opción de selección de nivel.

Super Agent mode

Poné el juego en pausa, "marca" la opción "Weaponry" y mantené apretado L2 + Select + ● + ■ + X (simultáneamente). Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido. Luego, entrá a la pantalla de opciones y elegi "Cheats". Este modo hace que los enemigos sean más débiles, por lo que necesitás menos balas para matarlos

Teatro de "Movies"

Poné el juego en pausa, "marca" la opción "Briefing" y mantené apretado → + L1 + R2 + ● + X (simultáneamente). Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido. Luego, entrá a la pantalla de opciones y elegi "Cheats".

PlayStation

Códigos de Gameshark

Habilitar todas las misiones	8014AF3C 0015
Todas las armas e items	8012A580 FFFF
	8012A582 FFFF
Armadura infinita	D0089E68 0006
	80089E6A 2400

Misión Colorado Mountains

Energía infinita	D011EC70 0004
	801ACA7C 0096
	D011EC70 0003
	801AC558 0096
Armadura infinita	D011EC70 0004
	801ACA7A 0258
	D011EC70 0003
	801AC556 0258

Misión McKenzie Airbase Interior

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B08A8 0096
	D011EC70 0003
	801B0538 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B08A6 0258
	D011EC70 0003
	801B0536 0258

Misión Colorado Interstate 70

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801A9390 0096
	D011EC70 0003
	801A91F0 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801A938E 0258
	D011EC70 0003
	801A91EE 0258

Misión I-70 Mountain Bridge

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801ADB14 0096
	D011EC70 0003
	801AD7F0 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801ADB12 0258
	D011EC70 0003
	801AD7EE 0258

Misión McKenzie Airbase Exterior

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B9E18 0096
	D011EC70 0003
	801B9A34 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B9E16 0258
	D011EC70 0003
	801B9A32 0258

Misión Colorado Train Ride

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801AC48C 0096
	D011EC70 0003
	801ABD08 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801AC48A 0258
	D011EC70 0003
	801ABD06 0258

Misión Colorado Train Race

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801ABA50 0096
	D011EC70 0003
	801AB6DC 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801ABA4E 0258
	D011EC70 0003
	801AB6DA 0258

Misión C-130 Wreck Site

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B0DF4 0096
	D011EC70 0003
	801B0D60 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B0DF2 0258
	D011EC70 0003
	801B085E 0258

Misión Pharcon Expo Center

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B6224 0096
	D011EC70 0003
	801B5FEC 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B6222 0258
	D011EC70 0003
	80 B5FEA 0258

Misión Morgan

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B6294 0096
	D011EC70 0003
	801B6168 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B6292 0258
	D011EC70 0003
	801B6166 0258

Misión Moscow Club 32

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B62F4 0096
	D011EC70 0003
	801B60CC 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B62F2 0258
	D011EC70 0003
	801B60CA 0258

Misión Moscow Streets

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801ACC18 0096
	D011EC70 0003
	801AC634 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801ACC16 0258
	D011EC70 0003
	801AC632 0258

Misión Volkov Park

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801A77A8 0096
	D011EC70 0003
	801A7320 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801A77A6 0258
	D011EC70 0003
	801A731E 0258

Misión Gregorov

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801C8B04 0096
	D011EC70 0003
	801C8944 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801C8B02 0258
	D011EC70 0003
	801C8942 0258

Misión Aljir Prison Break-In

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801AFB18 0096
	D011EC70 0003
	801AF48C 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801AFB16 0258
	D011EC70 0003
	801AF48A 0258

Misión Aljir Prison Escape

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801AD490 0096
	D011EC70 0003
	801ACFB4 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801AD48E 0258
	D011EC70 0003
	801ACFB2 0258

Misión Agency Bio-Lab

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801BE970 0096
	D011EC70 0003
	801BE74C 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801BE96E 0258
	D011EC70 0003
	801BE74A 0258

Misión Agency Bio-Lab Escape

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801AC2A8 0096
	D011EC70 0003
	801AC094 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801AC2A6 0258
	D011EC70 0003
	801AC092 0258

Misión New York Slums

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801AD98C 0096
	D011EC70 0003
	801AD1B0 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801AD98A 0258
	D011EC70 0003
	801AD1AE 0258

Misión New York Sewer

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B20F8 0096
	D011EC70 0003
	801B1E08 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B20F6 0258
	D011EC70 0003
	801B1E06 0258

Misión Final

Energía Infinita	D011EC70 0004
	801B37EC 0096
	D011EC70 0003
	801B3758 0096
Armadura Infinita	D011EC70 0004
	801B37EA 0258
	D011EC70 0003
	801B3756 0258

Dreamcast

Giga Wing

Jugar como Stranger

Entrá en la sección llamada "Gallery" y apretá B, X, Y, B, B, Y, X en la primera pantalla. Si lo hiciste bien vas a escuchar un sonido. También podés hacerlo terminando el juego en cualquier dificultad y sin usar "continues".

Invencibilidad para el segundo jugador

Seleccioná el modo de dos jugadores y dejá que el primer jugador elija un Jet. Luego, presioná Start + A en el segundo controlador mientras seleccionás el Jet para el segundo jugador.

Carrier

Bombas T-7 infinitas

La mayoría de las cajas de bombas T-7 que se pueden encontrar en el juego reemplazarán la bomba que contenían luego de que la levantes. Simplemente abrí la caja, tomá la bomba, cerrá la caja, abrí la caja nuevamente y repetí todo el proceso. Podés levantar un máximo de 20 bombas T-7.

Speed Devils

Estos trucos se ingresan durante el juego:

Todas las pistas y coches

B, →, B, →, ↑, B, ↑

Nitros Infinitos

↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

Pasar a la siguinte clase en modo Campeonato

↓, →, ↓, →, A, X, A.

Dinero extra

A, →, A, →, ↑, B, A. Con esto sumás $100,000 en modo campeonato.

Pantalla de pausa completa

Poné el juego en pausa y presioná X + Y.

Fighting Force 2

Selección de nivel

En la pantalla que dice "Press Start", presioná ←, ↑, X, ↑, →, Y. Si lo hiciste bien la pantalla "flashará". Luego, comenzá un juego nuevo y aparecerá una lista de niveles para elegir.

Energía Infinta

En la pantalla que dice "Press Start", presioná L + R + ← + Y + A. Si lo hiciste bien la pantalla "flashará".

Fuegos Artificiales

Completa el juego una vez y entra a la pantalla de opciones donde habrá una nueva alternativa llamada "Fireworks".

Virtua Cop 2

Modo Cabezones

Completá el juego en dificultad facil. Luego, presioná X, A, Y, B(3), ↑, ↑, ↑, ↑, ↑ en el pad de las direcciones cuando el juego vuelva a la pantalla "Press Start Button". Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido.

Modo "Mirror"

Completá el juego en dificultad normal. Luego, presioná L, ←, L, →, L, ↓, L, ↑, R, ←, R, →, R, ↓, R, ↑ en el pad de las direcciones cuando el juego vuelva a la pantalla "Press Start Button". Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido.

Modo aleatorio

Completá el juego en dificultad difícil. Luego, presioná B, ←, X, Y, X, Y, B, A, B, A, →, ←, →, ← en el pad de las direcciones cuando el juego vuelva a la pantalla "Press Start Button". Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido.

Nintendo 64

N64 Roadsters

Todos estos trucos se ingresan en la pantalla de selección de personaje, renombrando los personajes con la palabra que se indica y respetando las mayúsculas y minúsculas. Si lo hiciste correctamente se escuchará la palabra "Congratulations".

Todas las divisiones	"_Trophies"
Todas las clases	"Gimme ALL"
250.000 $	"fastBUCKS"
1.000.000 $	"EasyMoney"
Voces finitas	"Smurfing"
Vista de Helicóptero	"Chopper"
Coches pequeños	"Car Radio"
Coches Hovercraft	"Skywalker"
Llantas grandes	"BigWheels"
Modo Alta Resolución	"Extra rez"
Circuitos en sentido contrario	"Anyway"
Desactivar trucos	"CheatsOff"

Nota: el signo _ debe ser reemplazado por un espacio

Hybrid Heaven

Para que estos trucos funcionen tenés que terminar el juego en dificultad "ultimate". Luego en la pantalla principal del juego apretá la combinación indicada y si lo hiciste bien vas a escuchar un sonido.

Jugar como el Presidente Weller

L, R, L, R, Start

Jugar como un alien

L, R, L, R, Z

Modo Extra

L, R, L, R, A. La palabra "Extra" aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla.

MORTAL KOMBAT 4

Menu de Cheats

Seleccioná modo Versus y entren 302 213 como Kombat Kode. Salí de la pelea y andá a la parte de opciones, "marcá" donde dice "Versus screen enabled" y mantené apretado Bloqueo y Correr. Varias opciones de trucos aparecerán a partir de este momento, incluyendo todos los finales y fatalities de un solo golpe.

MK MYTOLOGIES: SUB-ZERO

Todos estos trucos se ingresan en la pantalla de passwords:

Invencibilidad	TDCLT
1000 vidas	GTTBHR
Urnas infinitas	NXCVSZ
Ver explotar al jefe de la tierra	RCKMND
Ver creditos	CRVDTS

MONSTER RACNCHER2

Mosntruos especiales

Esta es una lista de los monstruos especiales que se pueden obtener insertando los siguientes CD a la hora de crear monstruos:

Título	Artista	Monstruo
The matrix OST	Varios	Poison
Dead or Alive PSX	Tecmo	Kasumi
The Woman in me	Shania Twain	Mia
Mellow Gold	Beck	Moo
Thoroughbred	Carol King	Trotter
Under the table and ...	Dave Matthews	Blue Thunder
Devil Dice PSX	THQ*	Dice
Austin Powers 2	Varios	Eggplantam
Feel...	The Vejitables	Eggplantam
Appetite for Destruction	Guns n Roses	Skeleton
Tecmo Super Bowl PSX	Tecmo	Forward Golem
Waste of Mind	Zebrahead	Zebra Saurian
Brave Fencer Musashi	Squaresoft	Shogun
Third Eye Blind	Third Eye Blind	Ruby night
Mulan	Varios	Kokushi Muso
You've come a long way baby	Fat Boy Slim	Sumopion
Gangeetar Trippin	Fat Boy Slim	Sumopion
Dance with Wolves	Varios	White Tiger
GEX 3 PSX	Eidos	Fog Hopper
Greatest Hits	Al Green	Fog Hopper
Rush Hour	Varios	Kung Fu Hare
Homogenie	Bjork	Shiaghi
Millenium	Backstreet Boys	Happy Mask
Tenchu: Stealth Assassins PSX	Activision	Ninja Kato
Titanic	Varios	Deluxe Liner
Knockout Kings PSX	Electronic Arts	Boxer Bajari
The X-Files	Varios	Ultrari
Nevermind	Nirvana	Swimmer
Backdraft	Varios	Cinder Bird
Enema of the state	Blink182	Chef
Men in Black	Varios	Chinois
Fanmail	TLC	Silver Suezo
Tool	Aenima	Bronze Suezo
Tiger Woods '99 PSX	Electronic Arts	Bridie
Mosnter Rancher PSX	Tecmo	Sueki Suezo
The Flintstones	Varios	Phitecan
Tecmo Stackers PSX	Tecmo	Caloriena
Tecmo's Deception PSX	Tecmo	Mocchini
Metal Health	Quiet Riot	Bloodshed
Metal Gear Solid PSX	Konami	Gaboo Soldier
Terminator 2	Varios	Metal Jell
The Little Mermaid	Varios	Mermaid
FIFA 99 PSX	Electronic Arts	Dribbler
Rally Cross 2 PSX	989 Studios	Radial Niton
Comparsa	Deep Forest	White Birch
Electric Warrior	T. Rex	Pole Mock
The Bearsville Collection	Bobby Charles	Watermelony
The Crow: City of Angels	Varios	Cawken
Legend	Bob Marley	Reggae Plant
Speak My Language	Inner Circle	Reggae Plant
Star WarsL Episode I	Varios	Galaxy
Dont'Stop Mr. Domino PSX	Acclaim	Dominos
Andy Warhol	The Velvet...	Gold Dust
Licenced to Ill	Beastie Boys	Express Worm
Kagero PSX	Tecmo	Time Noise

N20: NITROUS OXIDE

Usá estos códigos en la panatalla de passwords:

Selección de nivel

■, ●, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ✖

Selección de nivel extra

■, ■, ■, ▲, ●, ▲, ■, ■

Armas

■, ✖, ●, ■, ✖, ■, ●, ■

Vidas Infinitas

●, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●

Nave escondida

✖, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ▲

Paredes de fuego

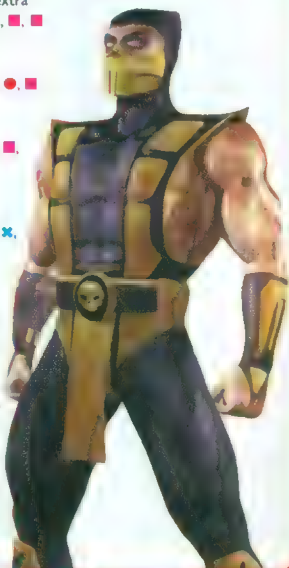
✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ▲, ▲

Modo H2O

●, ✖, ■, ▲, ▲, ●, ▲, ●

Desactivar trucos

■, ■, ✖, ●, ●, ●, ●, ▲



NANOTEK WARRIOR

Armas especiales

En la pantalla de passwords ingresá: ✖, ■, ▲, ●, ■, ●, ✖, ▲, ✖

Nave Nanotek Negra

En la pantalla de passwords ingresá: ✖, ■, ✖, ■, ■, ●, ✖, ▲, ✖
Esta nave tiene todas las armas y cuatro vidas.

Escudo al máximo

Poné el juego en pausa y apretá SELECT, ●, →, ↑, ↑, L1, L1, ✖. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación



Velocidad Warp

Pongan el juego en pausa y aprieten ●, ■, ●, ■, ▲, ▲, ▲, ✖. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

NASCAR '99

Correr como Bobby Allison

Seleccioná "Single Race" del menú principal y elegí Charlotte como pista. Luego, "marcá"la opción "Select Car" y presioná ←, ↑, →, ■, ✖, ●, L1, L2, R2, R1 rápidamente. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

Correr como Dave Allison

Seleccionen "Single Race" del menú principal y elegí Talladega como pista. Luego, "marcá"la opción "Select Car" y presioná ↑, ✖, ↓, R1, ←, ●, →, ■, L2, R2, R1 rápidamente. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

Correr como Alan Kulwicki

Seleccioná "Single Race" del menú principal y elegí Bristol como pista Luego, "marcá"la opción "Select Car" y presioná R1, R1, R2, r2, ■, ■, ●, ●, ✖, ✖, R1 rápidamente. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

Correr como Benny Parsons

Seleccioná "Single Race" del menú principal y elegí Richmond como pista. Luego, "marcá"la opción "Select Car" y presioná R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1, R1 rápidamente. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmacion

Correr como Richard Petty

Seleccioná "Single Race" del menú principal y elegí Martinsville como pista. Luego, "marcá"la opción "Select Car" y presioná ↑, R1, →, ●, ↓, ✖, ←, ■, L1, R1, R1 rápidamente. Si lo hiciste bien escucharás un sonido de confirmación.

Modo Turbo

En la pantalla de configuración de carrera mantené apretado ● y presioná ↑, ←, ↓, →.

NASCAR RACING 2000

Correr como Alan Kulwicki

En la pantalla de selección de piloto presioná: L1, R1, L2, R2, ■, R1, L1, R2, L2, ●.

Correr como Benny Parsons

En la pantalla de selección de piloto presioná: L1, R2, R1, L2, ■, R2, L1, R1, L2, ●.

NCAA FINAL FOUR '99

Cancha callejera

Elegí Modo Exibición y seleccioná al equipo visitante. En el selector de medidor de tiros, presioná ✖ y luego mantené apretado rápidamente L1 + L2 + R1 + R2 + ✖. Mantenelos apretados hasta que el juego comience.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Todos estos trucos se ingresan como nómbre de jugador.

Todos los coches y pistas standard	SPOILT
Pistas extra	
The room	PLAYTM
Caverns	XCAV8
AutoCross	XCNTRY
Spacerace	MNBEAM
Scorpio-7	GLDFSH
Empire City	MCITYZ
Coches Extra	
Jaguar XJR-15	IJAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño Supercar	ROCKET

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Todos estos trucos se ingresan como nómbre de jugador

Coches de la policía	Nfs_Pd
Helicoptero	Whirly
Coche Fantasma	Flash
Coche Titan	Hotrod

Coches Pesados

Luego de seleccionar tu coche y antes que la pantalla de carga aparezca, mantené apretado ← + ■ + ●. Seguí así hasta que la pantalla de carga desaparezca.

Modo Borracho

Luego de seleccionar tu coche y antes que la pantalla de carga aparezca, mantené apretado ↑ + L2 + R1. Seguí así hasta que la pantalla de carga desaparezca.

Vista interna del coche

Luego de seleccionar tu coche y antes que la pantalla de carga aparezca, mantené apretado ↑ + ▲ + ✖. Seguí así hasta que la pantalla de carga desaparezca. En este modo podrás apretar ↑ para obtener Turbos ilimitados.

NEED FOR SPEED: V-RALLY

Todas las pistas de nivel Medio y Difícil

Cuando el logo de Infogrammes aparezca, presioná: ↑, ↓, ●, ▲. Verán un mensaje que dice "Lock Off" si lo hicieron correctamente.

Tiempo Infinito

Cuando el logo de Infogrammes aparezca, presioná: ←+ L1. Seguí apretando hasta que aparezca un mensaje.

NFL XTREME 2

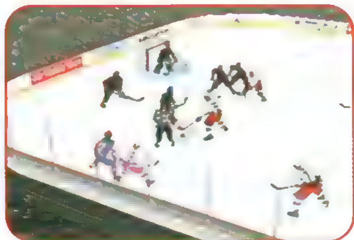
Estos trucos se ingresan como nombre en la pantalla de creación de jugadores:

Cancha en un Carrier	AIRCRAFT CARRIER
Cancha Egipcia	EGYPT SPHINX
Cancha Lunar	LUNAR FIELD
Cancha en forma de tabla de pool	POOL TABLE
Cancha Urbana	CITY SCAPE
Modo cabezones	BIGHEAD BOBBY
Modo Cabezas planas	COINHEAD COREY
Modo Cuellos largos	GEORGE GIRAFFE
Brazos largos	MONKEY MICKEY
Brazos cortos	SHRIMPY SEAN
Jugadores grandes	BIG BEN
Jugadores pequeños	TINY TOM

NHL '98

Estos trucos se ingresan en la pantalla de passwords:

Equipos EA Blades y EA Storm	FREEEA
Jugadores Perfectos	GREATSKATE
Más Peleas	DEATHTOALL
Modo cabezones	BRAINY
Jugadores Grandes	BIGBIG
Juego más rápido	SPEED
Juego mucho más rápido	SPEEDY
Ver secuencia final	VICTORY



NHL POWERPLAY '98

Equipos Extra

Seleccioná Modo Exibición y mantené apretado ✖ + ▲ + ■ + ● Luego, en la pantalla de selección de equipo, soltá los botones y los equipos Red Army y Virgin Blasters estarán disponibles.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de trucos

En la pantalla de passwords usá el siguiente código: ←, ↑, ▲, ↓, ▲, ▲, ✖ o ←, ↑, ▲, ↓, ●, ■, ↓. Este trucos habilitará Continues infinitos, selección de nivel, y una opción para jugar como un monstruo.

Selección de Nivel

En la pantalla de presentación apretá L1, L1, L2, R1, R1, R2 y SELECT. Escucharás un sonido de confirmación. Ahora, durante el juego poné la pausa y elegí el nivel deseado.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Invencibilidad e Items

Poné el juego en pausa y presioná L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido. El ninja se convertira en un esqueleto, será invencible y tendrá items infinitos.

Selección de Armas

Pon"e el juego en pausa y presioná R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Cuando saques la pausa tendrás una nueva arma. Repetí la operación para obtener nuevas armas.

Bajar la energía de los "bosses"

Mientras luchás contra los enemigos finales de los niveles. Poné el juego en pausa y presioná L2, R2, R2, R2, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲. Esto reducirá la energía de los enemigos finales.



Cabezas, pies y manos grandes

En la pantalla de presentacion , presiona SELECT, SELECT, SELECT, L2, L2, L2, SELECT, SELECT , SELECT.

Modo Chicos

En la pantalla de presentación , presioná L2, L2, L2, SELECT, SELECT, SELECT, R2, R2, R2

ODDWORLD 2: ABBE'S EXODDUS

Selección de nivel

En la pantalla principal (donde abe esta asomando la cabeza), mantené apretado R1 y presioná ↓, ↑, ←, →, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

Truco para las movies
En la pantalla principal, mantené apretado R1 y presioná ↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.

Pasar de nivel
Durante el juego, mantené apretado R1 y presioná ●, ●, ✖, ✖, ■, ■

O.D.T.

50 Vidas
Pongan el juego en pausa y presioná ▲, ↑, ●, →, SELECT, ■

LLenar energía
Pongan el juego en pausa y presioná ←, →, ←, →, ■.

LLenar munición
Pongan el juego en pausa y presioná ←, →, ↑, ↓, ●, ■.

LLenar mana
Poné el juego en pausa y presioná ←, →, ←, →, ●.

OGRE BATTLE

Modo Turbo
Poné como nombre "GOTOHELL" para hacer el juego más rápido.

Test de música
Poné como nombre "MUSIC/ON" para habilitar una opción para testear las músicas.

ONE

Modo Debug
Poné "HEYBUDDY" en la pantalla de passwords. Luego andá a las opciones de juego para elegir el nivel de comienzo del juego, invencibilidad, y todas las armas

Selección de nivel
Poné "HEVYFEET" en la pantalla de passwords para habilitar la selección de nivel.

Todas las armas
Poné "MAXPOWER" en la pantalla de passwords para tener todas las armas al comienzo del juego.

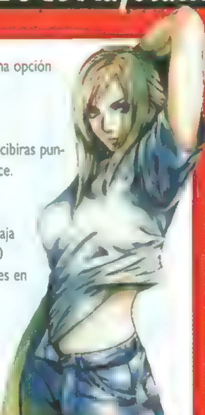
PANDEMONIUM 2

Estos trucos se ingresan en la pantalla de passwords:

Selección de Nivel	GETACCES
Invecibilidad	NEVERDIE
Toda la energía	HORMONES
Armas	MAKMYDAY
21 Vidas	INMORTAL
Modo Veloz	SKATBORD
Modo Mutante	GENETICS
Texturas Psicodelicas	ACIDDUDE

PARASITE EVE

Modo EX
Terminá el juego una vez para habilitar una opción para jugar en un modo más difícil.



Puntos extra
Completá un día de juego sin grabar y recibiras puntos extra cuando el siguiente día comience.

Munición extra
Volvé a la estación de policia y abran la caja dentro de la sala de armas para tomar 30 balas. Esto lo pode's repetir hasta 10 veces en el juego.

POOL SHARK

Todas las mesas y locaciones
Escriban como nombre "CW12_4AP" para habilitar todas las mesas y locaciones.



PORSCHE CHALLENGE

Menú de Cheats
En el menú principal presioná ■, ●, ■. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Continues Infinitos
En el menú principal presioná L1 + L2, R1 + R2 + ■. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Secuencia del final
En el menú principal, presioná rápidamente ■, ✖, ←+ SELECT, →+ SELECT.

POWERSLAVE

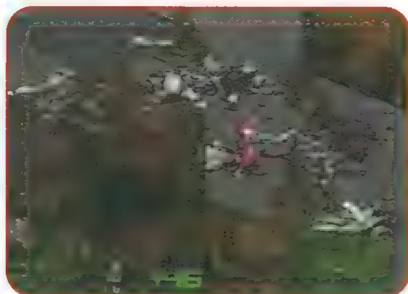
Selección de nivel
En la pantalla del mapamundi, presioná ●, ✖, ▲, ■, →, ↓, ↑, ← en el segundo pad.

Items
En la pantalla del mapamundi, presioná SELECT para ver el menú y presioná ■ + SELECT para sumar un item o ● para borrarlo.

PROYECT OVERKILL

Invencibilidad
Poné el juego en pausa y "marcá" la opción "Sound Volumen". Luego, mantené apretado → y presioná ●, ■, ▲. Ahora, mantené apretado ← y presioná ●, ■ y ✖,. Si lo hiciste correctamente, la palabra "Cheater" aparecerá en pantalla.

Llenar energía
Poné el juego en pausa y "marcá" la opción "Sound Volumen". Luego, mantené apretado ■ y presioná ●, ✖, ▲. Ahora, soltá ■,



mantené apretado ▲ y presioná ■, ✖, ▲ y soltá ●. Si lo hiciste correctamente, la palabra "Cheater" aparecerá en pantalla.

Llenar munición
Poné el juego en pausa y "marcá" la opción "Sound Volumen". Luego, mantené apretado ● y presioná ■. Ahora, soltá ●, mantené apretado ▲ y presioná ✖. Soltá ▲ y mantené apretado ● y presioná ✖. Soltá ●, mantené apretado ✖, presioná ■ y soltá ✖. Si lo hiciste correctamente, la palabra "Cheater" aparecerá en pantalla.

Escudo
Poné el juego en pausa y "marcá" la opción "Sound Volumen". Luego, mantené apretado → y presioná ●, ■, ▲. Ahora, soltá →, mantené apretado ← y presioná ●, ■, ✖. Ahora, soltá ← y volvé al juego donde tendrán el escudo. Si lo hiciste correctamente, la palabra "Cheater" aparecerá en pantalla.

Máquina para hacerse invisible
Poné el juego en pausa y "marcá" la opción "Sound Volumen". Luego, mantené apretado ▲ y presioná ■, ●, ●, ■. Ahora, soltá ▲, mantené apretado ✖ y presioná ▲, ▲. Ahora, soltá ✖. Si lo hiciste correctamente, la palabra "Cheater" aparecerá en pantalla.

PSYBADEK
Estos trucos se ingresan en la pantalla de passwords

Selección de nivel	GOANYWHERE
Invencibilidad	DONDACHAOS
9 Vidas	DONTDIONME
"Jelly Wobble" infinito	JELLYJELLY
Dek Rápido	DEKPOWERUP
Baja Gravedad	WALKONMOON

R-TYPE DELTA
Selección de nivel
Cuando uses las bombas más de 10.000 veces aparecerá una opción para elegir el nivel.

LLenar energía
Poné el juego en pausa, mantené apretado L2 y presioná ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ▲.

Power-ups Rojos
Atrapá un "Force Pod" (los satelites de ayuda), poné el juego en pausa, mantené apretado L2 y presioná ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ■.

Power-ups Azules
Atrapá un "Force Pod" (los satelites de ayuda), poné el juego en pausa, mantené apretado L2 y presioná ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ✖.

Power-ups Amarillos
Atrapá un "Force Pod" (los satelites de ayuda), poné el juego en pausa, mantené apretado L2 y presioná ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ●

R-TYPES
Selección de nivel
En la pantalla de presentación, "marcá" la palabra R-Type o R-Type II y presioná L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Ahora comenzá un juego y presioná Start. Aparecerá una opción en la cual podrás seleccionar cualquier nivel o ver una secuencia FMV

Todas las armas
Mientras jugás al R-Type o R-Type II, poné el juego en pausa, mantené L2 y presioná →, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑, → seguido de alguno de los botones que corresponderán a cada arma: ▲, ■, ✖, ●, o R1.

Seleccionar velocidad
Mientras jugás al R-Type o R-Type II, pongan el juego en pausa, mantené apretado L2 y presioná →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ← seguido de ● para incrementar la velocidad o ✖ para bajarla.

Modo cámara lenta
Mientras jugás al R-Type o R-Type II, poné el juego en pausa, mantené apreatdo L2 y presioná →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↑, ←, ✖.

RALLY CROSS
Estos trucos se ingresan como nombre cuando comencés una nueva temporada:

Ruedas gordas	**Fat Tires**
Sin ruedas	**No Wheels**
Ruedas extra	**Wheels**
Coches pesados	**Stone**
Coches livianos	**Feather**
Baja gravedad	**Float**
Reducir la fricción de las llantas	**Spinner**
Mejorar aceleración	Banzai

Códigos para las temporadas
Estos trucos se ingresan como nombre cuando comencés una nueva temporada y habilitan los coches correspondientes a los diferentes niveles:

Vet Me	Ganar la temporada de Principiante

Im a Pro	Ganar la temporada de Veteranos
Weeoo	Ganar las temporadas Normal y "Mixed-pro"

RALLY CROSS 2

Estos trucos se ingresan como nombre cuando comencés una nueva temporada:

Todos los coches y pistas	PREALL
Todos los coches y pistas del nivel Pro	PREPRO
Todos los coches y pistas del nivel Veteran	PREVET
Baja Gravedad	AIRFILLED
Física del Rally Cross original	LEADSHOT
Física del Rally Cross 2	MOONEY

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Opción de trucos

Usá "BVGGY" en la pantalla de passwords para habilitar la opción de "Cheats" en el menú de opciones.

Habilitar a todos los personajes

Usá "GOT3T" en la pantalla de passwords para habilitar todos los personajes del juego.

RAYMAN

99 Vidas

Usá "XNB9FM!Z2?" en la pantalla de passwords.

Demo de Rayman más extensa

Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 antes que aparezca el logo de Ubi-Soft. Seguí así ahasta que la animación de la pared de ladrillos aparezca y luego mantené apretado Start. Soltá los botones cuando la pantalla se vuelva negra para ver como evoluciona Rayman.

RC STUNT COPTER

Estos trucos se ingresan en el menú principal. Si lo hiciste correctamente escucharás una voz decir "Cheaters never prosper".

Habilitar Niveles de entrenamiento

↓, ↑, ←, →, ▲, ✖, ■, ●

Habilitar todos los niveles

↓, ↑, →, ←, ▲, ✖, ■, ●

Nombre Largo

↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ■, ●

Mega puntos

L2, R2, L1, R1, ▲, ✖, ■, ●

Película final

↑, ↓, ←, ←, ▲, ✖, ■, ●

RE-LOADED

Jugar como Fwank

En la pantalla de selección de personajes, "marcá" Mamma y presioná L1, ●, R1, ↓, ↓, R1, ●, L1, L1. Si lo hiciste correctamente un globo rojo aparecerá sobre Sister Magpie. Muevan el cursor sobre su luz y podrás jugar con Fwank.

Pasar de nivel

Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 hasta que el cursor rojo no se pueda mover con el pad de direcciones. Mientras tenés apretado esos botones, presioná ←, ▲, ✖, →, ●, ▲, ↓.

Rellenar la energía

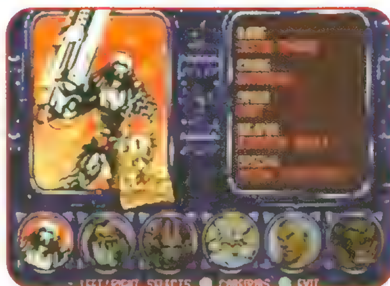
Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 hasta que el cursor rojo no se pueda mover con el pad de direcciones. Mientras tenés apretado esos botones, presioná ↓, →, ←, ▲, →, ↓. Ahora, cuando el juego este en pausa, aparecerá una opción para llenar la energía.

LLenar munición

Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 hasta que el cursor rojo no se pueda mover con el pad de direcciones. Mientras tenés apretado esos botones, presioná ▲, ←, ←, ←, ●, ▲, ↓. Ahora, cuando el juego esté en pausa, aparecerá una opción para llenar las municiones.

Mejoras para las armas

Poné el juego en pausa y mantené apretado L1 + L2 hasta que el cursor rojo no se pueda mover con el pad de direcciones. Mientras tenés apretado esos botones, presioná ←, ↑, ✖, ●. Ahora, cuando el juego esté en pausa, aparecerá una opción para mejorar las armas.



REBOOT

Rellenar todas las armas

En el menú principal, presioná ↑, L1, ↓, ↑, ←, R1, L2, ↓, ←, →

Volar

En el menú principal, presioná ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, , ↑, ←, →

Jugar como Dot

En el menú principal, presioná ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓.

Jugar como Enzo

En el menú principal, presioná ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, → y comenzá un juego nuevo

RESIDENT EVIL

Lanza cohetes

Terminá el juego en menos de tres horas sin rescatar a nadie. La frase "You've got the special key" aparecerá al final de los créditos. Grabá el

juego y comenzá el juego que acabas de grabar. Tendrás disponible un lanza cohetes con munición infinita.

Ropa alternativa
Rescatá a los otros dos personajes y terminá el juego. La frase "You've got the special key" aparecerá al final de los creditos. Grabá el juego y comenzá el juego que acabás de grabar. Entrá a la habitación con el gran espejo en el segundo piso de la mansión. Destrabá la puerta en la parte trasera. Entrá al closet y dirijite al final de la pila de ropa. Allí podrás cambiar tu vestimenta.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Items dobles
En la pantalla para elegir el modo de juego, "marca" la opción arrange y mantené apretado ➔ hasta que el puntero se ponga verde. Luego, comienzá un juego y podrás doblar la cantidad de items.

Lanza cohetes
Terminá el juego en menos de tres horas sin rescatar a nadie. Un cohete aparecerá al final de los creditos. Grabá el juego y comienzá el juego que acaban de grabar. Tendrás disponible un lanza cohetes con munición infinita.

Magnun
Terminá el juego en modo avanzado con alguno de los personajes. Tendrás disponible una Magnum con munición infinita

Ropa alternativa
Rescatá a los otros dos personajes y terminá el juego. La frase "You've got the special key" aparecerá al final de los creditos. Grabá el juego y comienzá el juego que acabás de grabar. Entrá a la habitación con el gran espejo en el segundo piso de la mansión. Destrabá la puerta en la parte trasera. Entrá al closet y dirijite al final de la pila de ropa. Allí podrás cambiar tu vestimenta.

RESIDENT EVIL2

Armas Extra
Ganá el primer escenario de Leon o Claire en menos de dos horas y media con promedio A o B lo cual te habilitará el Lanza Cohetes con munición infinita
Ganá el primer escenario de Leon o Claire en menos de dos horas y media con promedio A o B lo cual te habilitará la pistola con munición infinita.
Ganá el segundo escenario de Leon o Claire en menos de tres con promedio A o B lo cual te habilitará la ametralladora con munición infinita.

4to Sobreviviente
Ganá el segundo escenario de Leon o Claire grabando el juego menos de 20 veces con un tiempo final de menos de dos horas y media, lo cual habilitará un mini juego llamado 4to Sobreviviente protagonizado por Hunk. Hunk es un soldado de la Corporación Umbrella que debe llegar al segundo piso de la estación de policiía desde las alcantarillas con cantidades de enemigos.

Jugar en el escenario de Tofu
Ganá el primer y segundo escenario de Leon o Claire en menos de tres horas. Jugá nuevamente con otro personaje (con el que no usaste la vez anterior), y completá el primer y segundo escenario en menos de tres horas. Jugá por tercera vez y completá el primer y segundo escenario en menos de tres horas. Durante este tiempo, ningun arma extra puede ser usada. En vez de jugar al 4to Sobreviviente con Hunk, vas a jugar con Tofu.



Vestimenta alternativa
Comenzá el juego en dificultad normal y andá a la estación de policía sin levantar un item. un nuevo zombie aparecerá en el callejón cerca de la estación Matá al zombie y tomá la llave especial que tiene en su poder. Ahora, andá a la sala oscura y abrí los lockers donde encontraras las vestimentas alternativas.

RIDGE RACER TYPE 4

Vehículos extra
Habilitá los 320 coches del juego y podrás usar el coche Pac-Man. Podrás escuchar la música de Pac-Man mientras manejás.

Modo para 4 jugadores
Aunque no se menciona en el manual, podés conectar 2 PlayStations usando un cable de "link" para jugar de a dos a de a cuatro jugadores simultáneamente.

RIVAL SCHOOLS

Personajes Especiales alternativos
Terminá el juego y volvé la la pantalla de selección de personaje. Luego mantené apretado L2 para seleccionar a Tiffany, Hinata, Natsu, o Kyoto con vestimentas alternativas. Además, cada uno tendrá un par de nuevos movimientos



ROGUE TRIP: VACATION 2012

Modo de trucos
Mientras jugás, mantené apretado L1 = R1 + R1 y presioná SELECT para habilitar el modo de trucos. La frase "Cheats Enabled" aparecerá en pantalla. Luego, usá alguno de estos códigos:

Modo Dios
Mantené apretado L1 + R1 + R2 y presioná ↑, ↓, ←, →.

Invulnerabilidad
Mantené apretado L1 + R1 y presioná ↑, ↓, ←, →

Armas infinitas
Mantené apretado L1 + R1 y presioná ↑, ↓, ↑ + R2.

Armas mejoradas
Mantené apretado L1 + R1 + R2 + ✖ y presioná ↓

Jugar como Big Daddy
En la pantalla de passwords ingresá ▲, ■, R2, ✖, ▲, R2. Luego elegí "Challenge Mode" y seleccioná el nivel "Nuke York" para habilitar a Big Daddy en la pantalla de selección de vehículos.

Jugar como Plato Volador
En la pantalla de passwords ingresá R1, ■, ✖, ■, L2, ● para habilitar al Plato Volador en la pantalla de selección de vehículos

Jugar como Goliath
En la pantalla de passwords ingresá ▲, L1, R1, ✖, L2, L2.

Jugar como Nightshade
En la pantalla de passwords ingresá R1, R2, L1, L1, ✖, ●.

Jugar como Helicopter
En la pantalla de passwords ingresá L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1.

Habilitar a todos los personajes
Usen "GOT3T" en la pantalla de passwords para habilitar todos los personajes del juego.

ROLL AWAY

Nivel Extra
Mientras jugás, presioná ▲, ↑, ▲, L2, L1, L2, ■, ✖ para habilitar el nivel extra

Invencibilidad temporal
Mientras jugás, presioná →, ↓, L1, R2, R1, ●, ▲, ■ para ser invencible temporalmente y contra la mayoría de los enemigos.

Fondo a cuadros
Mientras jugás, presioná L1, ●, ←, →, L2, ←, R2, R2.

Jugar como Goliath
En la pantalla de passwords ingresá ▲, L1, R1, ✖, L2, L2.

Jugar como Nightshade
En la pantalla de passwords ingresá R1, R2, L1, L1, ✖, ●

Jugar como Helicopter
En la pantalla de passwords ingresá L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1.

ROLLCAGE

Modo de trucos
En la pantalla de passwords escribí "MAXCHEAT". Este código habilita todas las ligas, modo espejo, "mega time trials" y muchas cosas más.

Todas las pistas de dificultad facil
Usá "EEFNIEBA" como password

Todas las pistas de dificultad dificil
Usá "EEFPHMBC" como password

Todas las pistas de dificultad Experto
Usá "HEMPCMDD" como password.



S.C.A.R.S.

Andá a la parte de opciones de la pantalla que dice "Game Select" y usá alguno de estos códigos:

Todos los coches y copas	**ALLVID**
Coche Cheetah	**RUNNER**
Coche Cobra	**RATTLE**
Coche Panther	**MYSTER**
Coche Scorpion	**DESERT**
Master Modus	**XPERTS**
Modo Desafío	**MASTER**

SHADOW MASTER

Comenzá un juego, matá a los dos primeros aliens y entrá a la habitación por donde ellos salieron. Luego, usa alguno de estos códigos:

Selección de nivel
Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ y luego salí del juego. Si pusiste el código correctamente vas a ver una luz verde. Luego, andá a la pantalla principal donde aparecerá una opción para elegir el nivel.

Invencibilidad
Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 + ✖. Si pusiste el código correctamente vas a ver una luz azul flashear.

Todas las armas con munición infinita
Mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 + ●. Si pusiste el código correctamente vas a ver una luz roja flashear.

SIDE POCKET 3

Opciones escondidas
Seleccioná "story mode" y en la pantalla donde se selecciona la mesa de

billar, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná SELECT + START

Jugar los niveles "Inner Trick"
Seleccioná el modo de juego "Trick mode" y elegí "The Number" y "Game Count". Ahora "marca" la opción Exit y mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 mientras salís de esta pantalla.

SILENT HILL
Opciones extras
Andá a la pantalla de opciones y presioná L1, L2, R1 o R2. Aparecerá una nueva opción para cambiar el color de la sangre, los controles y mas

SILHOUETTE MIRAGE
Items Extra
poné el juego en pausa y mantené apretado START + SELECT y presioná ↓. Con esto obtendrás un Halo, 99 vidas, iconos de 1970, 3 Swirly Q, hasta 7 armas especiales y 20 balas.

Selección de nivel
Poné el juego en pausa y mantené apretado START + SELECT y presioná R2. Presioná ↑ o ↓ y ✖ para seleccionar un nuevo nivel.

Pasar de nivel
Poné el juego en pausa y presioná ▲, L1, L1, ■, →, ●, ▲, ↓.

Congelar oponentes
Poné el juego en pausa y mantené apretado START + SELECT y presioná L2.

Cámara lenta
Poné el juego en pausa y mantené apretado START + SELECT y presioná L1.

99 Vidas
Poné el juego en pausa y presioná L1, ▲, ↓, ←, ●, SELECT, ■, →.

Munición extra
Poné el juego en pausa y presioná ↓, ●, ↑, R2, ←, ▲, SELECT, SELECT.

Halo extra
Poné el juego en pausa y presioná R2, ●, ●, ↓, ←, ●, →, ↓.

Enema Universal
Poné el juego en pausa y presioná ←, ▲, →, ↓, ▲, SELECT, SELECT, SELECT.

Ver secuencias FMV
Usá uno de las siguientes passwords para ver las secuencias FMV correspondientes a cada nivel:

FMV 1	●, L1, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ✖, L1, R1
FMV 2	●, R1, ■, ▲, L1
FMV 3	✖, R2, ■, ✖
FMV 4	
FMV 5	✖, ▲, ✖, ✖, R1, ■, ●, ✖, L1, ✖

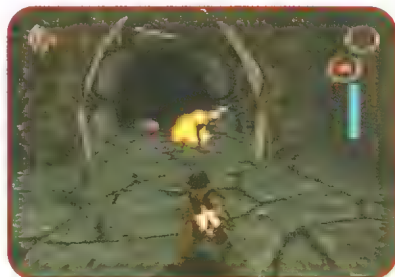
SLED STORM
Storm Sled
Ingresá este password para habilitar Sled Storm en modo de una sola carrera: ●, ▲, ■, R2, R2, L1, ✖, ▲.

Jugar como Sergei
Ingresá este password: ■, L1, ■, L2, ▲, R2, ✖, ●

Jugar como Jackal
Ingresá este password: L2, L2, ●, R2, ■, R1, L1, ▲

SMALL SOLDIERS
Usá los códigos en la pantalla de passwords:

Invencibilidad	●, ●, ▲, ▲, ●, ✖, ■, ✖
Todas las armas	▲, ▲, ●, ●, ●, ✖, ■, ✖
Munición infinita	▲, ●, ●, ●, ■, ✖, ▲, ■



SOUL BLADE
Finales Alternativos
Usá las siguientes combinaciones justo antes de cada final:

Cervantes: Presioná B
Hwang: Presioná A.
Li Long: Presioná A, B repetidamente para hacer que se pare.
Mitsurugi: Ganale a Tanegashima, el hombre del rifle, apretando ← o → para esquivar las balas. Luego corré hacia adelante y atacalo con B antes que recargue el arma.
Rock: Presioná B.
Seung Mina: Presioná D, y U para hacer que se agache.
Siegfried: Presioná B.
Sophitia: Movete hacia adelante.
Taki: Presioná G para cubrirte del ataque de Soul Edge.
Voldo: Presioná U, D repetidamente hasta que Soul Edge ceda.

SOUTH PARK
Estos códigos se escriben en la sección de Cheats

MSLAPUPMEAL	Habilita a Starvin Marvin

SRAFT	Habilita a Terrance
PPHAERT	Habilita a Philip
VDOROTHYSFRIEND	Habilita a Mr Garrison
ACHEATINGISBAD	Habilita a Mr. Mackey
YLOVEMACHINE	Habilita a Chef
BCHECKATACO	Habilita a Wendy
EFISHNCHIPS	Habilita a Pip
HKICKME	Habilita a Ike
KALLWOMAN	Habilita a Ms. Cartman
NGOODSCIENCE	Habilita a Mephisto
QSTARINGFROG	Habilita a Jimbo
JHAWKING	Habilita a Ned
GOUTRAGE	Habilita a Big Gay Al
DELVISLIVES	Habilita a Officer Barbrady
TMAJESTIC	Habilita a Alien
ZBOBBYBIRD	Todos los trucos



SPORTS CAR GT

Estos trucos se ingresan en la pantalla de presentación del juego.

Todas las pistas
↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ●, R2

Todos los coches
↑, →, ←, →, ↓, ↑, L1, R2

Dinero Extra
↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ■

SPYRO THE DRAGON

Seleccionar nivel
Poné el juego en pausa, entrá al inventario y presioná: ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓. Luego, andá con el hombre de los globos para trasladarte a cualquier nivel.

99 Vidas
Poné el juego en pausa, entrá al inventario y presioná: ■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ●.

STAR OCEAN: THE SECOND CENTURY

Nuevos niveles de dicultad
Completá más del 50% de la "voice collection". Un mensaje aparecerá en un botón en la parte derecha de la pantalla. Apretá ese botón para recomenzar el juego. Ahora tendrás nuevos niveles de dificultad para elegir donde los monstruos tienen el doble de HP y más poder de ataque.

STAR WARS: EPISODE I - THE PHATOM MENACE

Menú de Debug
En la pantalla principal, "marcá" el menú de opciones y presioná ▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←. Escucharás un sonido de confirmación si ingresate la combinación correcta. Ahora mantené apretado L1, SELECT, y ▲. Un menú de trucos aparecerá donde podrás seleccionar el nivel, escuchar los sonidos o ser invencible.

STREET FIGHTER ALPHA

Jugar como Akuma
En la pantalla de seleccion de personaje, "marca" la ? y mantene apretado L2 Luego pres ona ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ■ + ▲.

Jugar contra Akuma
En la pantalla de seleccion de personaje, elegi cualquier personaje e inmediatamente mantene apretado R1 + R2 + ✖. Segui asi hasta que ver a Akuma apuntar a tu oponente

Jugar como Dan
En la pantalla de seleccion de personaje, "marcá" la ? y mantene apretado L2 Luego presiona ▲, ■, ✖, ●.

Jugar como M. Bison
En la pantalla de seleccion de personaje, "marca" la ? y mantene apretado L2. Luego presioná ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ■ + ▲.

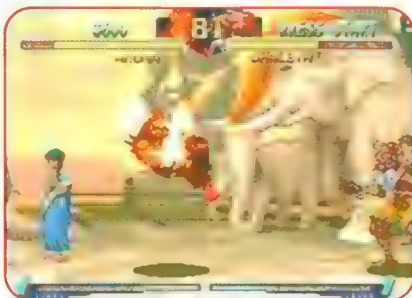
Jugar contra M. Bison
Para utilizar este código necesitás dos controladores. En ambos pads, mantené apretado START y apretá ↑, ↑ y luego soltá START. Luego y en ambos controladores, apretá ↑, ↑. Finalmente, apretá en ambos pads los botones de piña y patada debil y fuerte todos al mismo tiempo.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Jugar contra Shin Akuma
Comenzá un juego en modo Arcade y lucha 7 peleas sin perder un solo round y sumando más de 3 victorias perfectas. Luego, Shin Akuma aparecerá antes de octavo round como si fuera un "Boss".

Jugar como Shin Akuma
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" Akuma y mantené apretado SELECT. Ahora, apretá ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ↑, →, →. Luego apretá un botón para seleccionarlo y soltá SELECT.

Jugar como Chun-LI del SF2
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" Chun Li y mantené apretado SELECT por 5 segundos. Luego apretá un botón para seleccionarlo y soltá SELECT.



STREET FIGHTER ALPHA 3

Modos Dramatic y Final Battle

Ganá en juego en modo Arcade en dificultad nivel 8

Modos de juego Extra

Ganá el modo Dramatic Battle con Ryu/Ken y Juni/Jill para habilitar los nuevos modos de juego

Secuencia de introducción alternativa

Acumulá 48 horas de juego continuo en el reloj que está en las opciones. La secuencia de introducción cambiará mostrando los nuevos personajes

Balrog Alternativo

Ganá el modo World Tour y en la pantalla de selección de personajes, "marcá" Balrog, mantené apretado L2 y presioná cualquier botón.

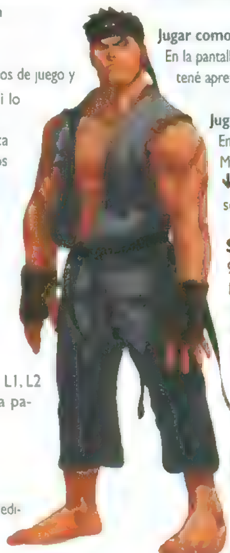
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Personajes Ocultos

"Marcá" la opción practica en la pantalla de los modos de juego y presiona SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT La frase "Here comes a new challenger" aparecera al pie de la pantalla Este truco habilita a Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta, y Gamma

Mini game del Street Fighter 2

"Marcá" la opción práctica en la pantalla de los modos de juego y presioná SELECT, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, SELECT. Si lo hiciste correctamente aparecerá un mensaje Seleccioná la opción Bonus en el modo práctica para jugar la pantalla donde hay que romper los barriles.



STREET SK8TER

Habilitar todas las pistas

En el menú principal apretá →, ●, ■, ←, ■, ●, R1, L1. Si lo hiciste correctamente se escuchará la palabra "Yeah!".

Habilitar todas las tablas

En el menú principal apretá →, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2 Si lo hiciste correctamente se escuchará la palabra "Yeah!".

SUIKODEN

Recuperar items

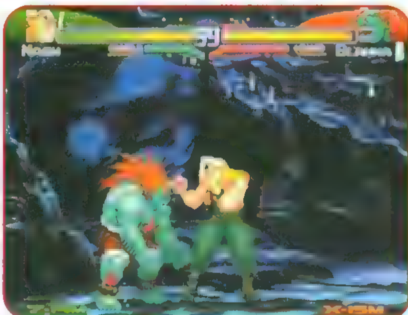
Deja los items en la boveda, como por ejemplo la medicine, cuando te quede solo una Luego cuando los items sean recontados el stock estará completo.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Jugar como Akuma

En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Morrigan, mantené apretado SELECT y presioná ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ●.

Jugar como Anita



En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Morrigan, mantené apretado SELECT, mové el cursor →, →, y apretá ●.

Jugar como la hermana de Hsien-Ko

En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Morrigan, mantené apretado SELECT, move el cursor → y apreta ● Este codigo funciona en todos los modos excepto en modo Street Puzzle

Jugar como Dan

En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Morrigan, mantené apretado SELECT, y apretá ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ●.

Jugar como Devilot

En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a Morrigan, mantené apretado SELECT, y apretá ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓. Luego, esperá hasta que el reloj llegue a 10 segundos y apretá ●.

SYPHON FILTER

9mm con Silenciador mejorada

Poné el juego en pausa, "marcá" la opción "Silenced 9mm" dentro de la parte de armas, luego presioná ← + L1 + R2 + SELECT + ■ + ✖. Gabe dirá "Understood" para confirmar que ingresate el código correctamente

Oponentes débiles

Poné el juego en pausa, "marcá" la opción mapa y apretá → + L2 + "Level Select". Luego, poné el juego en pausa y "marca" "Options" Ahora, "marca" "Select Mission" y mantene apretado ← + L1 + R1 + SELECT + ■ + ✖ Esto habilitara todas las misiones del juego

Super munición y armas

Poné el juego en pausa, "marcá" la opción "Weapons". Mantené apretado → + L2 + R2 + ● + ■ + ✖ (apretando en ese orden) Nota Solo las armas normalmente disponibles durante el nivel en curso serán seleccionables

Modo Película

Para que este truco funcione tenés que estar en el primer nivel. Dirijite

al edificio Capitol Theater (está en la parte norte del mapa). Ubicate en las puertas del edificio y presioná START. "Marca" la opción de mapa y mantené apretado → + L2 + R1 + ✖ (apretando la ✖ un poco más tarde que las demás teclas). En este momento tenés que escuchar a Gabe decir "Got It". Entrando en el teatro podrás ver todas las secuencias de FMV si ya completaste el juego.

Juego más difícil

"Marca" la opción "New Game" y apretá: ← + L1 + R2 + SELECT + ■ + ● + ✖ (apretando la ✖ un poco más tarde que las demás teclas). Escucharás a Gabe decir "Damn it!". Ahora cuando comiences el juego no tendrás a Llan para ayudarte con las misiones y los enemigos tendrán mejor puntería que nunca.

TAI FU: WRATH OF THE TIGER

Trucos para la pantalla del mapa

En la pantalla del mapa apretá: R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■. Ahora podrás ingresar trucos para el mapa.

Modo Debug

Comenzá el juego y completá un nivel. Luego andá a la pantalla del mapa y apretá L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT.

Menú de Selección de Nivel/Enemigo final

Luego de activar el truco del mapa, apretá: R2, ▲, R2, ▲, ●, ■, ↓, ▲, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1.

Menú de Selección de Historia/Estilo

Luego de activar el truco del mapa, apretá: R2, ▲, R2, ▲, ●, ■, ↓, ▲, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.

Secuencia FMV de Creditos

Luego de activar el truco del mapa, apretá: R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

TACTICS OGRE

Modo Música

Escribí "MUSIC ON" como nombre para activar el modo música, con el cual tendrás música de fondo durante el juego.

TEKKEN 2

Modo Wire Frame

Mientrás seleccionás tu personaje, mantené apretado L1 + L2 hasta que la pelea comience.

Modo Cabezones

Para que este código funcione tenés que vencer previamente a todo los sub-jefes. Mientras seleccionás tu personaje mantené apretado SELECT hasta que la pelea comience. Para que tener cabezas aún más grandes, ganá una pelea con cabezas grandes y durante la pose de victoria mantené apretado SELECT.

Modo Cielo

Terminá el juego de manera que tengas todos los personajes habilitados. Luego y mientras seleccionás un personaje, mantené apretado SELECT + ↑ hasta que la pelea comience. Ahora con un gancho podrás mandar a tu oponente al cielo.

TEKKEN 3

Jugar como Tiger

Ganá el juego con 18 personajes y en modo arcade. Luego, en la pantalla de selección de personajes "marcá" a Eddy y presioná ▲.

Jugar como Panda

En la pantalla de selección de personajes "marcá" a Kuma y presioná ●.

Jugar como Doctor Boskonovitch

Completa el "Tekken Force Mode" cuatro veces. Durante la cuatra vez el Doctor Boskonovitch aparecerá. Ganale y podrás seleccionarlo como tu personaje en modo arcade.

Jugar como Gon

Jugá a los modos Survival o Force hasta que el juego pida tus iniciales. Ahí escribí GON.

Grabar y repetir un Combo

En trá al modo practica y elegí "1P Freestyle". Luego, en las opciones de ese modo, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ●. Usá ↓ y SELECT para grabar y repetir un combo.



TENCHU: STEALTH ASSASINS

Modo Debug

Poné el juego en pausa, mantené apretado L1 + R2 y presioná ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●. Soltá L1 + R2 y apretá L1, R1, L2, R2. Luego presioná START seguido de L2 + R2. Un nuevo menú aparecerá entonces.

Rellenar energía

Poné el juego en pausa y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■.

Elegir nivel

Elegí tu personaje y en la pantalla de selección de misión, mantené apretado R2 y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■.

Activar voces japonesas

Elegí tu personaje y en la pantalla de selección de misión, mantené apretado L1 y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ●

Activar voces japonesas

Elegí tu personaje y en la pantalla de selección de misión, mantené apretado L1 y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ●.

Todas las armas
En la pantalla de selección de items, mantené apretado L1 + R1 y presioná: ✖, ▲, ■, ▲, ■, ●. Luego soltá L1 y apretá L1 otra vez.

Llevar hasta 99 items
En la pantalla de selección de item, mantené apretado L1 y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■

Todos los items del inventario disponibles
En la pantalla de selección de item, mantené apretado R1 y apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ●

Incrementar el inventario de items
En la pantalla de seleccion de item, mantene apretado L2 y apreta: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ✖. Repetir para incrementar de a uno.

Vestimenta alternativa de Ayame
En la pantalla de selección de item, apretá: ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ●. El icono de armadura se seleccionará automáticamente. Comenzá un juego como Ayame y usá la tercer vestimenta.

TEST DRIVE II

Habilitar todos los modos de juego
Usá "VRSIX" como nombre en la pantalla de High Score y grabá la configuración del juego.

Todas las pistas
Usá "NUTS" como nombre en la pantalla de High Score.

Todos los coches
Usá "NOLIFE" como nombre en la pantalla de High Score.

Super Arcade Mode
Usá "SPURT" como nombre en la pantalla de High Score.

Secuencia de Música extra
Usá "AUXYRAY" como nombre en la pantalla de High Score. Luego elegí la opción "Fear Factory Video".

Carrera del Cuarto de Milla
Usá "FIESTA" como nombre en la pantalla de High Score.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Habilitar todas las pistas
Usá "**ALLTRACK**" como nombre de piloto. Luego, salí de esa pantalla y volvé a entrar y usá "**ELVIS**" como nombre de piloto. Esto habilita todas las pistas y copas.

Los siguientes trucos se ingresan como nombre de piloto:

BEEFY	Monster Truck
FIFTY	Hot Rod
LOWRIDER	Stock Car
SPRINTE	Buggy
DAVON	Atravesar paredes
DIRTY	Acceder a las pistas de la 7 a la 9
FRIENDLY	Pista embarrada
SANDDUNE	Pista del Faraón
CRAZY	Pista de la trampa de arena
ELITE	Pista en construcción
SNOWMAN	Pista de nieve

TEST DRIVE: OFF ROAD 2

Habilitar todas las pistas
En el menú principal, mantené apretado SELECT y presioná: L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1.

Bus escolar
Seleccioná "Single Race" y en la pantalla donde elegís la transmisión, mantené apretado SELECT y presioná L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Camión de Helados
Seleccioná "Single Race" y en la pantalla donde elegís la transmisión, mantené apretado SELECT y presioná R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.



TNN HARDCORE 4X4

Mini Juegos Asteroids
Entrá a la opción "Edit Names" en el modo Time Trial y usá "**DUTCHMAN**" como nombre. Si lo hiciste correctamente una cara aparecerá en pantalla. Ahora, elegí la opción Credits en el menú de opciones para jugar a Asteroids.

TOMBA!

Armas Extra
Comenzá el juego y esperá hasta que la pantalla de carga con los chanchitos bailando aparezca. Luego, mantené apretado R1 y presioná SELECT, →, ←, ↓, ↑, ✖, ●, START. Finalmente, cuando terminé de cargar apretá START.

Cambiar el color de pelo
En la pantalla de opciones, mantené apretado R1 + L1 + SELECT + ■ y presioná ←, ↓, →, ↑, ↑, →, ↓, ←.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Medidor especial siempre lleno
Poné el juego en pausa, mantené apretado L1 y presioná ✖, ▲, ●, ↓, ↑, →. Si lo hiciste correctamente la pantalla de pausa temblará.

Estadísticas de "Boost" al máximo

Poné el juego en pausa, mantene apretado L1 y presiona ✖, ■, ■, ▲, ↑, ↓. Si lo hiciste correctamente la pantalla de pausa temblara y los atributos de tu Skater subiran a 13.

Modo cabezones

Poné el juego en pausa, mantené apretado L1 y presioná ■, ●, ↑, ←, ←. Si lo hiciste correctamente la pantalla de pausa temblará. Luego, salí del nivel y comenzá un nuevo juego.



Habilitar todas las etapas

Poné el juego en pausa, mantené apretado L1 y presioná ▲, →, ↑, ■, ▲, ←, ■, ▲. Si lo hiciste correctamente la pantalla de pausa temblará. Luego, salí del juego y seleccioná Continue. "Marcá" el nivel que quieras en la etapa deseada y presioná ✖ para entrar al nivel.

TRAP GUNNER

Nivel Extra

En la pantalla de presentación, apretá SELECT doce veces para acceder al nivel extra.

Personaje Extra

En la pantalla de presentación, apretá L2, L1, ↑, ←, ↓, →, ■, ✖, ●, ▲, R1, R2.

Vestimenta Extra

En la pantalla de presentación, apretá R2, R1, ▲, ●, ✖, ■, →, ↓, ←, ↑, L1, L2.

Cambiar Trampas

En la pantalla de presentacion, apreta L2, R2, L1, R1, ↑, ▲, ←, →, ■, ●, ↓, ✖.

TRIPLE PLAY '99

Estadios ocultos

En la pantalla de selección de estadio, presioná L2, L1, R1, R2, L1, R1, R2. Si lo hiciste correctamente, se escuchará una voz diciendo "Triple Play 99"

Hacer un Homerun

Mientras estás en la base del bateador, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ▲, ■, ▲, ●, ✖, ■, ←, →.

Eliminar al bateador

Mientras estás en la base del "pitcher", mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ↑, ↓, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ■

Controlar Cámara

Durante el juego, mantene apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presiona →, ←, ↑, ↓, →, ←. Luego, usá los botones de dirección para mover la cámara.

TRIPLE PLAY '2000

Equipo de estrellas de EA Sports

Selecciona "Single Game". Luego, en la pantalla de selección de equipo, presiona: ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →. Si lo hiciste correctamente, se escuchará una voz diciendo " Triple Play Baseball". Para elegir este equipo en modo Home Run Challenge mantene apretado ↑ + L1 + R1 hasta que se escuche la frase "Triple Play Baseball".

Hacer un Homerun

Mientras estás en la base del bateador, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ▲, ■, ▲, ●, ✖, ■, ←, →.

Eliminar al bateador

Mientras estás en la base del "pitcher", mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná ↑, ↓, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ■

Controlar Cámara

Durante el juego, mantené apretado L1 + L2 + R1 + R2 y presioná →, ←, ↑, ↓, →, ← Luego, usa los botones de dirección para mover la cámara.

TWISTED METAL 3

Todos estos trucos se usan como password:

Modo Dios	L1, ■, ✖, R1, START
Munición infinita	▲, ●, ↑, →, ↓
Specials Infinitos	L1, L1, R1, R1, R1
Armas Mejoradas	R1, R1, L1, L1, L1
Misiles Dirijidos mejorados	▲, ←, ↓, →, ↑

Fuerza Masiva

▲, ●, ↓, ←, ↑. Luego de esto el daño de cualquier arma estara magnificado, ya sea para la CPU como para tu coche.

Misil Congelante

▲, ↑, ●, →, START. Este truco suma 99 misiles congelantes a tu inventario.

Jugar como Minion

→, →, →, ←, ←. Luego de esto vas a volver al menu principal. Ahora podrás elegir a Minion.

Jugar como Sweet Tooth

←, ←, ←, →, →. Luego de esto vas a volver al menú principal. Ahora podrás elegir a Sweet Tooth.



Nivel Club Kid's House

←, ←, ←, ■, ■. Luego de esto vas a volver al menú princi-

pal. Seleccioná Deathmatch y elegí cualquier nivel y coche para empezar en el Club Kid's House.

Nivel Warehouse

■ ■ ■, ←, ←. Luego de esto vas a volver al menú principal. Seleccioná Deathmatch y elegí cualquier nivel y coche para empezar en el Warehouse

UNJAMMER LAMMY

Niveles Extra de Parappa

Terminá el juego y volvé al menú de selección de nivel. Presioná → hasta que aparezcan los niveles de Parappa.

Niveles de Parappa y Lammy para dos jugadores

Completá todos los niveles de Parappa.

THE UNHOLY WAR

Personajes Secretos

"Marcá" la opción "Set Teams" en el modo "Mayhem" y presioná: Terminá el juego y volvé al menú de selección de nivel. Presioná ● + ■, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START START, ■ ●, ● + ■

Campos de batalla Secretos

"Marcá" la opción "Accept Teams" en el modo "Mayhem" y presioná: Terminá el juego y volvé al menú de selección de nivel. Presioná ● + ■ SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START ■, ■ ●, ● + ■

Habilitar todos los mapas para un solo jugador

"Marcá" la opción "Set War" en el modo "Strategy" y presioná: Terminá el juego y volvé al menú de seleccion de nivel. Presioná ● + ■, SELECT, SELECT, SELECT, SELEGT, START, START, START, ■ ■ ●, ● + ■

UPRISING X

Todas las armas

Usá ←, ●, →, ■, ↓, ▲, ↓, ✖ como password.

VIGILANTE 8

Todos los niveles y vehiculos

Andá a el menú de opciones y seleccioná "Game Status". "Marcá" algun piloto y presioná ●, luego usa como password: "WMNNWLHTSCUCLH".

Usá estos códigos como password:

Invencibilidad	I_WILL_NOT_DIE
Mejores Misiles	DEADLY_MISSILE
Llantas Grandes	MONSTER_WHEELS
Sin Enemigos	GO_SIGHTSEEING
Baja Gravedad	REDUCE_GRAVITY



WAR GAMES: DEFCON 1

Invencibilidad

Usa ✖, ■, ✖, ●, ■, ■, ■, ●, ✖ como password

Selección de nivel W.O.P.R.

Selecciona el modo W.O.P.R. para dos jugadores y en cooperativo. Luego, "marcá" el nivel 2 y usa ●, ✖, ●, ●, ✖, ●, ✖, ✖, ● como password. Ahora, volvé al menú principal y seleccioná modo W.O.P.R. para un solo jugador.

Ver secuencias FMV

Antes que el titulo del juego aparezca, mantené apretado R2 y apretá repetidamente START.

WCW MAYHEM

Todas las habitaciones traseras

Usá "CBCKRMS" como password PPV para habilitar todas las habitaciones traseras

Todos los luchadores

Usá "PLYHDNGYS" como password PPV para habilitar a los luchadores extra.

Jugar con los mismos luchadores

Usá "DPLGNGRS" como password PPV para jugar con el mismo luchador que tu oponente en modo versus.

Super Luchadores

Usá "MKSPRCWS" como password PPV para crear luchadores con el 100% en todos los atributos.

WCW NITRO

Todos los luchadores

En la pantalla de selección de personaje, presioná R1 cuatro veces, L1 cuatro veces, R2 cuatro veces, L2 cuatro veces, SELECT para habilitar los 48 luchadores extra del juego. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Todos los Rings
En la pantalla de opciones, Presioná L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT. Con este trucos podés seleccionar los siguientes rings: The Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark y Texas.

Seleccionar Ring
En la pantalla de opciones, presioná R1, R2, R1, R2, SELECT. Luego, cada vez que apretes SELECT el ring elegido avanzará al proximo. Para ir en reversa, presioná L1, L2, L1, L2 seguido de SELECT.

Ver secuencias de FMV
En la pantalla de opciones, presioná R2, R2, R2, R2, R1, R2, R1, R2, SELECT. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido. Presioná ✖ para avanzar a la siguiente FMV.

WCW / NOW THUNDER

Todos los luchadores
En la pantalla de selección de personaje, presioná R1 cuatro veces, L1 cuatro veces, R2 cuatro veces, L2 cuatro veces, SELECT para habilitar los 96 luchadores extra del juego. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Todos los Rings
En la pantalla de presentación, presioná L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Modo Cabezones
En la pantalla de presentación, presioná R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Cabezas, manos, pies, y armas grandes
En la pantalla de presentación, presioná R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT. Si lo hiciste correctamente escucharás un sonido.

Ver secuencias FMV
En la pantalla de presentación, presioná R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT. Presioná ← + ✖ para avanzar a la siguiente FMV o → + ✖ para retrocer, y START para salir.

Seleccionar Ring
En la pantalla de opciones, presioná R1, R2, R1, R2, SELECT. Luego, cada vez que apretés SELECT el ring elegido avanzará al próximo. Para ir en reversa, presioná L1, L2, L1, L2 seguido de SELECT.

WILD 9

Selección de nivel
Poné el juego en pausa y presioná: ↑, ←, ↓, →, ■, ✖.

Energía completa
Poné el juego en pausa y presioná: R1, ▲, L1, ←, ▲, ●, ✖.

Modo Escudo Rojo
Poné el juego en pausa y presioná: ←, ↑, →, ●, ↑, ●, ●

10 misiles adicionales
Poné el juego en pausa y presioná: ✖, ●, R1, →, ▲, ✖, ▲.

10 granadas adicionales
Poné el juego en pausa y presioná: R1, ✖, R1, →, ■, →, ■.

WILD ARMS

Truco para multiplicar items
Este truco funciona cuando solo uno de los items a duplicar esta presente. Entrá a una batalla y seguí estas indicaciones:

1. Hacé que el primer personaje (por lo general Jack) use un item para sanar, como ser la medicina.

2. Hacé que el segundo personaje (por lo general Cecilie) también use el mismo item de sanación.

3. Hacé que el personaje final (por lo general Rudy) cambie la posición del item de sanación y éste se multiplicará en el inventario. Luego, hacé que Rudy use el item. Luego de ganar la batalla, el inventario contendrá 256 unidades del item que fue multiplicado.



WIPEOUT XL

Todas las pistas
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presiona ■, ●, ▲, ●, ■. Ahora todas las pistas estaran disponibles incluyendo la categoria secreta Phantom Class.

Phantom Class
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presioná ✖, ✖, ✖, ●, ●, ●.

Equipo Piranha
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presioná ✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■

Pistas Ocultas (Vostok Island y Spilskinanke)
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presiona ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ✖, ■

Naves raras
Mientras el juego está cargando, mantené apretado L1 + R2 + START + SELECT hasta que el menú aparezca. Los vehículos cambiarán a una aveja, cerdos, platos voladores, tiburones y más.

Energía infinita
Pone el juego en pausa y mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego

presioná ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.

Armas infinitas
Pone el juego en pausa y mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presioná ✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.

Tiempo infinito
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presioná ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖.

Ametralladora
En el menú principal, mantené apretado L1 + R1 + SELECT, luego presioná ■, ●, ✖, ■, ●, ✖, ▲.

Todos estos trucos se escriben como nombre de jugador

Phantom Class	JAZZNAZ
Todos los circuitos	WIZZPIG
Todos los equipos	AVINIT
Todos los desafíos	THEHAIR
Hypertrust infinito	MOONFACE
Escudos y propulsión infinitos	GEORDIE
Armas infinitas	DEPUTY

WWF: IN YOUR HOUSE

Congelar jugadores de la CPU
Poné el juego en pausa y presioná: ←, →, ↑, ↓, R2. Poné el código nuevamente para volver al modo normal.

Daño Extra
Poné el juego en pausa y presioná: ↑, ↑, L1, L2, ↓. Poné el código nuevamente para volver al modo normal.

Habilitar Combos
Poné el juego en pausa y presioná: R1, L2, R2, L2, →. Poné el código nuevamente para volver al modo normal.

Sin daño
Pone el juego en pausa y presiona: R2, L2, R2, L2, R1. Poné el codigo nuevamente para volver al modo normal.

WWF: WARZONE

Ver secuencias FMV
Cuando la palabra "Press Start" aparezca usa el siguiente código: ↑ + ▲, → ●, ↓ + ✖, ← + ■, ← + ■, ← + ■, ← + ■, R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1, R2 + L2. Si lo hiciste correctamente la frase "Movie 1" aparecerá en pantalla. Ahora apretá ↑ o ↓ para seleccionar una de las secuencias FMV entre 1 y 64 y presioná ✖ para verlas. Una vez que la secuencia hay pasado podés apretar ↓ + ✖ para ver la secuencia previa o ↑ + ✖ para ver la próxima.

WWF WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME

Medidor infinito de combos
En la pantalla de selección de personaje, mantené apretado L1 + R2, y presioná ■, ✖, ●, ▲. Si lo hiciste correctamente, la palabra combo aparecerá en pantalla. Con este truco el medidor de combos se llenará automáticamente.

Modo Hyper
En la pantalla de selección de personaje, mantené apretado L1 + R2, y presioná ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, →, ←.

Invencibilidad
Poné el juego en pausa y presioná ✖, ▲, R2, ↑.

Oponentes faciles
Poné el juego en pausa y presioná ✖, ▲, R2, ▲, ✖.

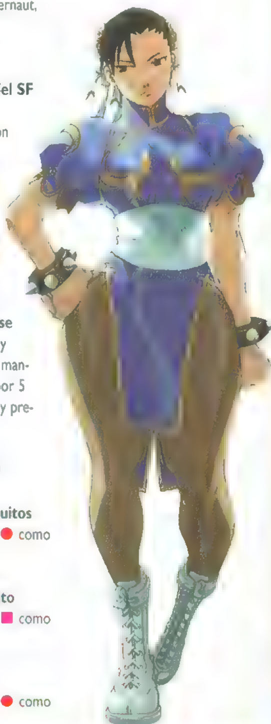
X-MEN VS STREET FIGHTER

Modo Arcade
En el menú principal, apretá rápidamente ▲, ▲, →, ●, L1 o ●, ●, →, ▲, L1 para habilitar la opción EX. Usála para poner el Modo Original. Luego, elegí Modo Versus y hace que el primer jugador elija sus personajes. El segundo jugador tendrá que seleccionar los mismos personajes en el orden opuesto al primer jugador. Ahora comenzá un juego y presioná Piña fuerte (High Punch) para cambiar los personajes de equipo.

Jugar como Gouki
En la pantalla de selección de personaje, "marca" a Magneto, Juggernaut, Dhalsim, o Vega y presioná ↑.

Jugar con la versión del SF Alpha 2 de Chun Li
En la pantalla de selección de personaje, "marca" a Chun Li. Luego, mantené apretado SELECT por 5 segundos como mínimo y presioná cualquier botón.

Jugar como Apocalypse
Seleccioná Modo Versus y "marca" a Gouki. Luego, mantené apretado SELECT por 5 segundos como mínimo y presioná el botón de piña.



X GAMES PRO BOARDER

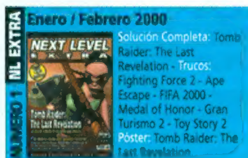
Todas las pistas y circuitos
Usá ■, ▲, ✖, ■, ●, ● como password.

Habilitar modo circuito
Usá ✖, ●, ✖, ▲, ▲, ■ como password.

Personaje Oculto
Usá ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ● como password.

¡de next level extra y next level!

números atrasados


NL EXTRA NÚMERO 1

Enero / Febrero 2000

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation


NÚMERO 10

Noviembre 1999

Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!


NL EXTRA NÚMERO 2

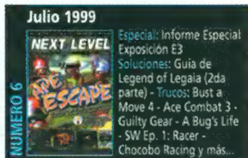
Marzo / Abril 2000

Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2


NÚMERO 11

Diciembre 1999

Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64


NÚMERO 6

Julio 1999

Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...


NÚMERO 12

Enero 1999

Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB


NÚMERO 7

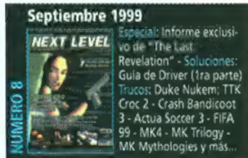
Agosto 1999

Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...


NÚMERO 13

Febrero 1999

Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1


NÚMERO 8

Septiembre 1999

Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...


NÚMERO 14

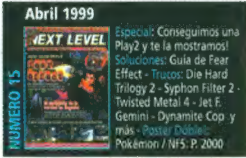
Marzo 1999

Especial: Informe con las características de la PlayStation 2 - Soluciones: Guía de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - FIFA 2000 - Mario Party 2 Soul Fighter - Crazy Taxi - Zombie Revenge y más!


NÚMERO 9

Octubre 1999

Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más


NÚMERO 15

Abril 1999

Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble: Pokémon / NFS: P. 2000

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo **(011)**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - **$2,90**
Next Level - **$4,90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.